

KARTON FİGÜR KOLEKSİYONUNUN İLK PARÇASI İÇERİDE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Kasım 2014/11 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 85 • ISSN: 1307-8933



THE EVIL WITHIN

Kopmuş ödler mezarlığı

İNCELEMELER

DRIVECLUB • ARCHEAGE
FORZA HORIZON 2 • NBA 2K15
PES 2015 • FINAL FANTASY XIII
BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL
CIVILIZATION : BEYOND EARTH

TOLKIEN YAŞASA OYNARDI

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

Orta Dünya'da hayat sürüyor!



OGZ ÖZEL

FAR CRY4

Paris'te bir diktatörü devirip geldik

ALIEN ISOLATION

ÇIĞLIK ATMAYA HAZIR OLUN

Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Kasım 2014/11 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 85 • ISSN: 1307-8933

LEGEND OF GRIMROCK II

DRIVECLUB • ARCHEAGE • SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH • **FORZA HORIZON 2** • **NBA 2K15**
FINAL FANTASY XIII • **PES 2015** • MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR • **BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL**
ALIEN ISOLATION • **THE EVIL WITHIN** • RYSE: SON OF ROME

OYUNGEZ

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

32

Far Cry 4

Far Cry 3'ten sonra daha iyisi olur mu diye sorduk, yaka paça Paris'e götürdüler Sarp'ı. Bir dolu video ve izlenimle geri geldi.



68

ARCHEAGE

Ha yerelleştirildi, ha çıkacak, ahanda betası derken geldi. Böyle DVO'ya aç kalmıştık dostlar, yumulun!



84

THE EVIL WITHIN

Çıkmadan önce izlediğimiz onca videodan sonra hâlâ aynı yerlerde hop oturup hop kalktık. Yetti bu ay gerilim be!



72

PRO EVOLUTION SOCCER 2015

Ekim sayısının İçindekiler sayfasını açın, sonra buraya bakın. Evet, FIFA'yla ezeli rakibini çarpıştırmanın zamanı geldi.

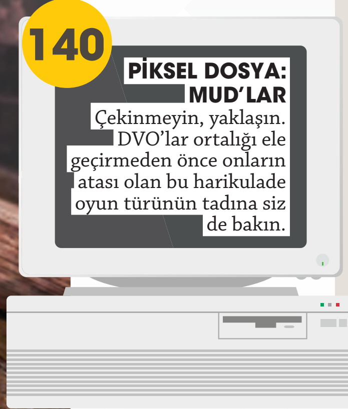
ER'DE BU AY

KASIM 2014



40

CIVILIZATION: BEYOND EARTH
Yıllardır Dünya'da uygulayıp durduğumuz stratejilerimizi bir de uzayda deneyelim.



140

PİKSEL DOSYA: MUD'LAR
Çekinmeyin, yaklaşın. DVO'lar ortalığı ele geçirmeden önce onların atası olan bu harikulade oyun türünün tadına siz de bakın.

50

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR
Gece - gündüz oynayıp uruk kesmeye doyamayan OGZ ekibi ofisi Yeni Zelanda'ya taşıma kararı aldı.



58

Alien: Isolation
Gamescom dosyasında "Eliyın İzolasyon" diye dalga geçtik, şu bir ayda ofiste korkudan öd kesesi kaybetmeyen kalmadı.

HOŞ GELDİNİZ...

Bir günün içinde sıkışıp kalmış Oyungezer ekibinin hazin hikâyesi...



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

"Tarih tekerrürden ibarettir" diyen o bilge kişi hiç yaşamamış olsaydı muhtemelen bu lafı günün birinde ben söyleyecektim. Gerçi sabahlamış kafayla, doğru düzgün ifade edemeyip "ya her ay sonu aynı şeylerin olması ne kadar ilginç di mi" gibi bir şeyler gevelecektim kesin ama olsun. Bir şekilde bunu tespit etmem gerekecekti... Çünkü 7 yıldır her ay sonunda:

* Nasıl denk getirdiğimizi asla bilemeyeceğim ama derginin son günü ille de bir tatil gününe denk geliyor. Ya hafta sonu, ya bir resmi tatil, hiçbirini bulamazsak kar tatili.

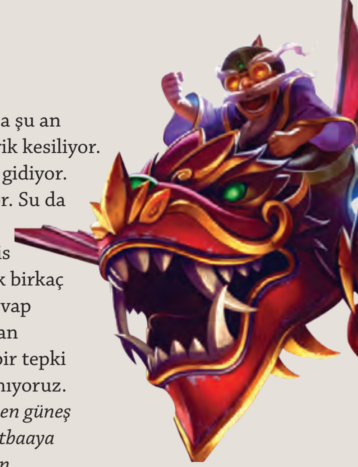
* Mutlaka ama mutlaka gözden kaçan, sonradan patlayan, belki de hiç yazılmayan bir sayfa son ana kadar bekleyip krize neden oluyor. Gecenin üçünde sayfa planı güncellemek sanırım bu işin fıtratında var.

* Her ay olmuyor belki ama şu an genellemek istiyorum; elektrik kesiliyor. Elektrik kesilmezse internet gidiyor. İnternet iyiyse, sular akmıyor. Su da varsa kahve bitiyor.

* Esrarengiz bir şekilde ofis telefonu çalmaya başlıyor. İlk birkaç yıl o geceyarısı telefonuna cevap vermeyi denedik ama karşıdan derin bir sessizlikten başka bir tepki alamadığımız için artık bakmıyoruz.

* Sonrası da aynı... *Doğarken güneş ardından tepelerin, dergiyi matbaaya gönderme vakti gelir editörlerin...*

7. yılın ilk sayısına hoş geldiniz.



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

"GRAFİK Mİ, OYNANIŞ MI" SORUSU BEKLEDİM, GELMEDİ. HALBUKİ SİZE LAFLAR HAZIRLAMIŞTIM



Ayın Postacısı

Erim Bilgin

Şehrin dört teker üstündeki en kabiliyetsiz kıvırcığı, bir elinde dondurma, diğerinde telefonuyla sokak boyunca süzülmekteydi. Sokaklar acımasız ve karanlıktı, ve savaşçımızın tek bir amacı vardı: Vahşet ve dehşet- YOK BE ne alaka. Anneannesine gidip taze fasulye yiyecek, okur mektuplarına cevap verecekti işte. Kaykayı yeterince hızlı gitmiyordu, fakat okurlar cevapsız kalmamalı, taze fasulye ekmek banarak yenmeliydi. Kahramanımız derin bir nefes aldı ve kolları sıvayıp işe koyuldu…



“SON MACERASINDA BATMAN'İN İKİ BÜYÜK DÜŞMANI VAR: JOKER VE TORRENT.”

HİKÂYESİ İÇİN OYUN OYNAMAK

Merhaba Erim Abi,
Merhabalar adamım!

Sana küçük bir hikâye anlatmak istiyorum. Küçük dediğim öyle çok da küçük değil de neyse, konumuz o değil...
Evet hakikaten küçük görünmüyor, hadi o zaman konumuza gelelim.

Küçük masum bir genç (baş harfi ben) Steam denen mecradan aldığı yeni **Batman** oyunlarına gururla bakmaktadır. İndirimi kaçırmadan, GOTY 'lerini aldığı oyunlar onun için çok değerlidir çünkü. Haftalık harçlık alan bu çocuk ciddi anlamda bazı günler aç kalarak biriktirdiği bu parayla almıştır oyunlarını, aynı abileri gibi. Ama tam o anda bir mesaj gelir:
“sa”
Genç bakar ve cevap verir:
“as” ve ardından:
“I'm Batman.”
Arkadaşı: Ne?
Genç: Anlamadım deme.
A: Neyi?
G: Boşver abi harika oyunlar aldım da Batman'li fenaa (ergenlik işte)
A: Olum ben sana demedim mi - bir online DVO/Shooter al diye
G: Olum ben sana Batman diyorum sen ne diyosun?
A: Ne Batman'i olum niye aldın onu
G: Hikayesini falan merak ettim (yalan, sadece Harley Quinn için almıştır :P)
-15 dk sonra-
A: Ben baktım bunun multisi de yok niye para verdin
G: Hikayesi?
A: İşte torrentten indirseydin
...
Genç camdan dışarıya bakar,
A: Ben böyle oyunları hep torrentten indiriyom
Hava karanlıktır…
A: Mallık etmişin

Ve dışarıda bir yerde, kara şövalye hüzünle şehre bakmaktadır. Oyunculuk bu hale mi gelmiştir?
Erim'in gözünden bir tek damla yaş akar sessizce
İşte Erim abi sana bunu sormak istiyorum, sence sadece multisi var diye mi oyunlara para verilmeli? Yoksa bile muhteşem hikâyeleri ve çıktıkları seneler için çok iyi oyunlar olmaları onları almak için bir sebep değil mi? Anlarım paran yoktur bu yola başvurursun ama ben boşuna mı oyunu yapan stüdyoya hakkını vererek oyunu orijinal aldım? Söyle be Erim Abi, hikâyesi için oyun oynamak öldü mü?
Saygılarımla,
Tonguç Alp Türkten

Hayır, elbette ölmedi. Bu kafa yapısında olan çok fazla insan var ama emin ol sandığın kadar fazla değil. Tek kişilik oyunlar satın alınmasaydı, şirketler de artık bu oyunları geliştirmeye bu kadar yatırım yapmazlardı. Fakat gördüğümüz gibi hiç multiplayer özelliği bulunmayan bir sürü seri gayet başarılı olabiliyor. Ben de şahsen öyle konusuyla öne çıkan, tek kişilik maceraları daha çok seviyorum, umarım her zaman başarılı kalmaya devam ederler.



Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

OFİSTE GECE



Bu yazıyı hazırlarken ofiste ilk gece vardiyama da kalmış oldum. Tam bir maceraydı. Kediyle birlikte müzik ve radyo programları eşliğinde çalıştık. İşbölümümüz son derece adildi: O yatacaktı, ben de işle ilgili her şeyi yapacaktım. Bundan daha adaletli bir sistem olamaz. Süreç boyunca ofisin kahve makinesiyle de ilişkiyi ilerlettim. Okuduğunuz bu sayfaların yarısını şu kahve makinesi yazdı desem yeridir. Fakat içtiğim 5-6 fincan kahveye rağmen tam iki defa 5-10 saniyeliğine uyuyakaldım ve kucağıma akan salyamı havada yakalayarak uyandım. Arada içim şiştiğinde balkonun soğuğuna çıkıp köprüyü izledim. Güzel bir gece vardiyası oldu, keyifliydi. Sonuna doğru kedi bile arada yüz verir oldu.

EFSANE KUTULAR

İlk önce merhaba OyunGezer, yıllar önceki dergileriniz de küçük küçük kutular halinde şaka amaçlı yazılar bulunuyordu. Ne oldu onlara yav?
Cihan Chn
İlk önce merhaba Cihan, o kutulardan elimizde az kaldı, biz de artık dergiye koymuyoruz, ofiste kendimiz bakıp gülüyoruz. Bize kadar. Öyle.

ROGER EBERT BİZİ DÖVECEK

Abi n'aber?
İyilik, nispeten yolunda gidiyor hayatım ama yurtdışına uğradığımdan beri burada biraz depresyona düştüm, onun dışında okul ve iş hayatı birden biraz yıpratıyor ama en azından dün anneannem sarma yapmış onları yedim, havanın kapalı olması da fena olmadı aslında—a bir dakika. Sen kısaca "iyiyim" deyip geçmemi istedin sanırım. Eh, iyilik iyilik.



Blade Runner'ı hâlâ izlemeyen kaldıysa yalvarıyorum Final Cut versiyonunu bulup derhal izlesin.

Şu ana kadar hiçbir mesajım yayınlanmıyor diye mesaj atmayı bırakmıştım. AMMA (büyük bir ama) bu ay hiç mektup olmadığını öğrenince şansımı deneyim dedim.
Ah be Erdem'im, ben çıksaydım bahtına o ay ben yayınlardım seni. Ayrıca "HİÇ" mektup yok değildi yahu, tamı tamına 4 tane mektubum vardı. BENİ DE SEVENLER VAR TAMAM MI! *histerik gözyaşları*

Benim birkaç sorum olacak:
GTA Online oynuyor musun abi? Oynuyorsan seviyen kaç?
Oynamıyorum, seviyesizim.

Abi küçük okuyucularınız da var. Mesela bizim karşı komşu, onlar için LBP posteri falan çıkarsanız olmaz mı?
İsteğini YÜKSEK MAKAMLARA iletim, bakalım, görelim!

Şu ana kadar izlediğin en güzel 3 film hangileri? Benim Rush, Need for Speed, Edge of Tomorrow.
Of bu sorular hep düşüncelere gömer beni. Bakalım... Tüm zamanların en sevdiğim filmlerini mi soruyorsun, yoksa sadece bu yıl mı? (Senin listendekilerin hepsi 2014 tarihli olunca dedim acaba öyle mi demek istemiş?)
Tüm zamanların ise şunlar sanırım: Blade Runner, The Matrix, Taxi Driver. Eğer bu yılı sorduysan;
Amazing Spider-Man 2, X-Men Days of Future Past, Guardians of the Galaxy diyeyim. Bu yıl Marvel yılı oldu.

Abi umarım bu mektubu yayınlarsınız. Bütün Oyungezer ailesine sağlıklı günler dilerim, bir de Berkan abiye söyleyin moralini bozmasın, gelecek sene daha güzel geçer.
Çağdaş Erdem Nemlioğlu

NEREDE O ESKİ BAYR-OYUNCULAR

Merhabalar Oyungezer ailesi.
Merhabalar Can!

PARMAKLIKLAR ARASINDAN



Bu ay ofise ilginç bir paket ulaştı. Hapishaneden yazan bir okurumuz göndermiş. Önce hapishanede Oyungezer okuyan biri oluşuna şaşırdım, sonra da yazının içeriğine bakıp "bu adam niye içeride ki" diye düşündüm. Gizliliğini korumak için ismini veya detayları burada paylaşmayacağım, fakat ufak tefek bir mevzudan içeri girmiş olması ve detaylı, bilgi dolu ve net anlatımlı mektubu için kendisine buradan bir selam etmeden geçemedim. Umarım bu yazıyı görünce ufak bir gülümsersin adamım, ve en kısa zamanda mavi sonsuzluğun altında hatırlarsın o gülümsemeyi.



Bu dövmeyi hatırlayan var mı? Sıradaki dövmem olma ihtimali çok yüksek!



Videolarda Bu Ay



Nihayet birisi çalışan bir Hoverboard yapmayı başardı! 2015'e aylar kala, Kickstarter'da!
tinyurl.com/ogz85-v1



2001: A Space Odyssey, yeniden gösterime girmeye hazırlanırken, biz de izleyip gaza gelelim.
tinyurl.com/ogz85-so



Tony Stark gibi kendisine insan ötesi güç verebilen bir zırh yapan James Hobson, gerçekten etkileyici ilk denemesini yayınladı.
tinyurl.com/ogz85-v3

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Yaklaşık 1998 yılından beri oyun dergilerini takip etmeme rağmen ilk defa bir oyun dergisine yazma ihtiyacı duydum.
Yalnız kendimi hakikaten özel hissettim.

Öncelikle çok iyi yoldasınız demek istiyorum. Ve biraz da bunun korkusuyla yazmak istedim. «Alt, Meddya, Data, Piksel" gibi bölümleriniz o kadar keyifli ve yararlı ki neredeyse ikinci bir dergi olarak okuyorum. Hatta orayı çıkarın burayı çıkarın diyenlerin aksine **ilgimi çekmemesine rağmen animelerle ilgili yazınızı bile okuyorum.** Sadece çok satalım mantığından çok okuyucuya nüfuz eden içeriğiyle, amatör ruhunu kaybetmemiş kadrosuyla, beni uzun bir aradan sonra tekrar düzenli olarak dergi almaya ittiniz. "Özgür İnternet" vb. konulardaki sosyal yazılarınız olsun, dizi ve film tavsiyeleriniz olsun hepsi ayrı keyifli. Hele ki o Piksel bölümü yok mu! Beni o 98 yılındaki 9 yaşımdaki çocuk halime geri götürüyor. Tamam belki o zamanlar şaşalı grafikler yoktu, sesler de öyle pek kulağa hitap etmezdi ama hayal gücümüz vardı.
Retro zaten herkesin gönlünde ayrı bir yere sahip. Ömer ve Emre iyi yere dükkân açmış ha! DATA'yı yaz da görelim endamını Ömer!

Şimdi 13 yaşımdaki kardeşime çok istediği bir oyun alıyorum, az biraz seviniyor sonra biraz oynayıp kafasına estiği gibi ya köşeye atıyor ya da sakin sakin bitiriyor. Tam bir tüketim nesli. Oysa eskiden öyle miydi? Bir oyun bulduğumuz zaman deliye dönerdik. O aldığımız oyunu da artık 5 defa mı bitirirdik, 10 defa mı bitirirdik muamma. En az 2 yıl üzerine sohbet etmek de garantisi.
Hiç! Peeeh, eskiden buralar hep yeşillikti! Şaka bir yana sana yüzde yüz katılıyorum, ben de özledim bir oyunu alıp defalarca oynamayı, her sırrını, her bug'ını bulmayı.
ÇOCUKLUĞUMU GERİ İSTİYORUM!

Neyse daha fazla siyah beyaz yayın yapmadan sizlere gelecek yayın hayatında başarılar diliyor o amatör ruhunuzu endüstriyel yapıya teslim etmemenizi diliyorum.
Can Soyaslan
Çok güzel dilekle bitirmişsin, merak etme, emin ellerde gelecek :)

STEAM BİZİ DE GÖRDÜ

SelamOGZ... Ben Gökmen
Merhabalar, merhabalar efenim, buyrun ayakta kalmayın.

Sizce Steam'e gelen Türk Lirası desteği ve dolar kurunu 1.5TL'den alması korsan oynayan insanları orijinal almaya itecek midir yoksa önümüzdeki yıllarda da Türkçe oyun göremeyecek miyiz?
Bence kesinlikle yardımı olur. Fiyatları gördük, gayet cazip. Fakat ne kadar ucuzlarsa ucuzlasın, hatta isterse her oyun 3 TL olsun, bence korsan yine de bitmez. Türkçe oyunların miktarı son yıllarda biraz arttı, Steam'e de para birimimiz girdiğine göre oyun dünyasında ülkemiz biraz daha fark ediliyor demektir. Bundan sonrası bizlere kalıyor.

Ha... Unutmadan oyun mevsimi geliyor, herkese iyi oyunlar.
Gökmen
Teşekkür ettik, oyun ardına oyun, acımadan oynayalım!

O OYUN HİÇBİR YERDE YOK

Merhaba,
Derginin iPad dijital versiyonu ne zaman olacak? Benim gibi CD, posterle işi olmayan iPad'de dergi okumanın daha keyifli ve daha ucuz olduğunu düşünen biri için şart artık.
YÜKSEK MAKAMLARA sordum, "yarın değil" dediler. Dergi yine candır boş ver. Ben de pizzanın ucunu severim, ama kenarını da yiyorum yani.

Xbox One'da önümüzdeki dönem Halo Masterchief Collection, Quantum Break dışında konsolu aldırmaya değecek exclusive oyunlar neler var? Halo bile tek başına aldırır o ayrı tabii.
Halo aldırır diyorsan niye daha kurcalıyorsun ki zaten abi? Ama Sunset Overdrive ve Scalebound'u unutamam. Düşündürmeye yetiyor yani.

PS4'de Valiant Hearts'ın kutulu satışı var mı? Araştırdım, bulamadım da. İlla dijital mi almak lazım? Koleksiyoner birine uymuyor dijital indirme olayı.
Şimdi ben de araştırdım, sanırım yok abi. Çok istersen Amazon'dan falan getirtebilirsin ama.

Aranızda stoner rock, sludge metal tarzı dinleyen var mı bilmiyorum ama bu tarzlarda yeni değişik grupları da biraz


Yazılar sorunsuz yetiştiğinde dergideki halimiz (temsili değil)

"BİR GÜN OFİSE GELİN, SİZE YILLARDIR ÜZERİNDE ÇALIŞTIĞIM "KEDİLERİN KENDİ GIDILARINI TEMİZLEME" HAREKETİNİ GÖSTEREYİM"



Hayatımın aşkı, iksirlerin en güçlüsü, neredeyse hile sayılması gereken siyah boost: Kahve!

ÇİZMEDEN KİŞİLİK TESTİ

Beşiktaş'ta yürürken gördüğüm bu MUHTEŞEM ÖTESİ çizmelere iyice bakmanızı istiyorum. Hangisi size hitap ediyor? İşte bu çizmelerin sizinle ilgili söyledikleri:

- **ARKA SOL:** "Bir saniye, kedi mi o?"
- **ARKA ORTA:** "Kocaayak kostümünün bacak kısmını yırtıp bot yaptım"
- **ARKA SAĞ:** "AT-AT'lerle savaşmaya Hoth'a gidiyorum"
- **ÖN SIRA KOMPLE:** "Daft Punk'a katıldım"

Oyungezer olarak kişisel gelişiminize ve kendinizi keşfetmenize böyle destek oluyoruz işte.



Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











tanıtırsanız çok makbule geçer.
Sürprizi bozmayayım ama önümüzdeki sayıları çok sevebilirsin :)

San Diego Comic Con, E3 tarzı fuarlara normal bir vatandaş olarak girebilmek için ne yapmak gerekiyor? San Diego Comic Con biletlerinin bir sene önceden çıktığını ve 1 saat içinde bittiğini duymuştum, TÜYAP'taki fuarlar gibi gitsek kapıdan bilet alıp giremiyor muyuz yani?
Ah be abi, sıkıntını öyle iyi anlıyorum ki! Sanırım Jessica Nigri olmak lazım. Bence ben bir saçımı falan boyasam gitsem "Ben Jessica'yım" diye, bir denemeye değebilir. Hı? HI?

Biraz kısa oldu cevaplarsanız sevinirim. :)
İtsari
Az ve öz iyidir, ayrıca imlan için teşekkür ederim :)

FAKİR AMA GURURLU BİR JEDİ VARDI

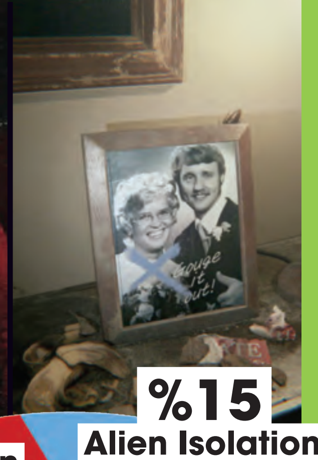
Merhaba sevgili Oyungezer ahalisi. Ben Fatih. Sanırım ilk defa mail atıyorum (o da zaten "mail atın!" gazıyla). O yüzden mümkün olduğunca az imla hatası, bol soruyla hem bu ayki posta kutusunu az da olsa doldurmak, hem de iş yükünü aza indirmek için çaba harcayacağım.
Merhaba Fatih, canımsın Fatih. Böyle düşünceli mailler günümüzü renklendiriyor. BU MAİLLER İÇİN YAŞIYORUM.

Ekim sayısını maalesef tamamen okuyamadım ama büyük bölümünü bitirdim, gayet güzel olmuş. Geçen sene bu aylardaki değişim rüzgarı bayağı bir sancılı olmuştu, tepkiler havada uçuşuyordu (gerçi her ay dergi ile ilgili forum sayfası darmaduman oluyor :D). Benim tepkim şu: Çok beğendim! Zaten her dergide bazı yazarlar kendileriyle ilgili anılar, hikâyeler, deneme tarzı metinler yazmaktaydı. 21 yaşında genç bir adamım. Sinan abi, Tuğbek abi ve Serpil (abla diyemedim kızıyorsun diye :) 3'lüsünü 7 yaşımdan beri takip ediyorum. (Hatta elimde eski dergilerden sağlam bir kısmı durur arada bakarım). Kızacaklar olacaktır belki ama hep dergide zaten "oyun dışında" bir şeyler vardı neden bu kadar tepki verdiler anlamadım. Çok mu uzun oldu? :)



Anket





%12 The Evil Within

%15 Alien Isolation

P.T. %73

>> @OYUNGEZER: SON DÖNEMDE ÇIKAN PROJELERDEN HANGİSİ YÜREĞİNİ AĞZINA GETİRDİ?

>> @OYUNGEZER: COD, AC GİBİ YILLIK OYUNLARA KIZIYORUZ. PEKİ YA SPOR OYUNLARI?

CoD'da AC'de Konyaspor ile Real Madrid'i yenebiliyor muyuz?
@baymehmetSAVRAN

Şahsen CoD, AC gibi oyunların her sene çıkması benim için büyük zevk :)
@OnurZoralioglu

Assassin's Creed'den İtalya 90 güncellemesini bekliyoruz
@can_bayk

>> BU AY YEDİNCİ YAŞIMIZA BASTIK! MESAJINIZ VAR MI?

01
Çok güzelsiniz
@WikingliOrloff

02
Yedi oldu ha!? Birinci yılını daha dün gibi hatırlıyorum :') Allah analı babalı büyütsün. Damat da görürüz inşallah.
@bardul

03
Ülkedeki tek oyun dergisi olduğunuz için teşekkürler. Çölde vaha, Borderlands'de legendary silah, Dark Souls'da boss fight gibisiniz **@Serpentrises**

04
2014!
2+0+1+4=7
Ve Oyungezer 7 yaşında!!!
@LordfireTR

05
Siz araba, biz Franklin. Siz para, biz Michael. Doğum günün kutlu olsun en iyi oyun sayfası!!
@JCROEU

>> @OYUNGEZER: AZ SOLUKLANAYIM DEYİP LOL MAÇI ATTIN. PİŞMAN MISIN? (BASKIYA 5 DAKİKA KALA SORUSU)

Pişmanım, özellikle de kendi koridorunda takılmak yerine gelip kill'imi çalan Sarp'ı işe aldığıma...
@pebblesinmymind

Ya ben ne bileyim o kadar uzun süreceğini? Bir bakmışım, iki saat geçivermiş. Tüh! Hiç farkında değildim.
@sarpkurkcu

Başlatmayın alt koridorunu za. Gelin şu ALT sayfalarının tashihini bitirelim!
@gizemsedef





Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Uzun değil, güzel oldu. Beğenmene çok sevindik, sevindirik olduk, sevgi pıtırcığını da geçtik, sevgi PÖTÖRCOĞO olduk. Delirdik hatta, kahkaha atarak ofiste kafamızı duvarlara vuruyoruz. Yardım edin lütfen.

Neyse ilk ve en önemli sorum şu: Adresinizi bilmeme rağmen İstanbul özürlü biri olduğum için dergiye nasıl gelebilirim?
Kadıköy sahilden 14M otobüsüne binip Göksu Evleri durağında iniyorsun (bir saat civarı sürebiliyor yol), Göksu Evleri'ne girip devleri ufaltan, efsaneleri yıkan, Yunan Tanrılarını ölümlü yapan, Olimpos'a paralel bir dağa tırmanıyorsun. O dağ Göksu Evleri'nin yokuşları. Derginin site içindeki adresi arka sayfada yazıyor. Sora sora bul, ekler getirmeyi unutma (yoksa kalasla dövüyoruz).

2. sorum şu: Küçüklüğümden beri Tuğbek abinin saçı neden hep aynı?
Tuğbek abinin saçı onun bir parçası değil aslında, ikisi tamamen ayrı iki organizma. Tuğbek abi ayrı bir kişi, "Tuğbek Abinin Saçı" (özel isim büyük yazılır) ayrı bir kişi. Nüfus cüzdanı falan da var kendinin.

(Tamam ciddileşelim) Geçen gün aklıma geldi, neden uzayda geçen Diablo tarzı bir oyun yapılmıyor ya da ben mi bilmiyorum? Lazer silahlı, ışın kılıçlı, Star Wars evreninde geçen bir oyun hoş olmaz mıydı? (Özellikle Sarp'ın ağzının suyunun akmasını bekliyorum :P)
Neden mi yapılmıyor? Çünkü dünya acımasız, kötü ve soğuk bir yer, ve burada iyi şeylere yer yok. (Sarp'a da sordum, "Star Wars evreninden beklenilecek seriler KOTOR ve Jedi Outcast serilerinin devamıdır" dedi.)

OGZ'de kimler CS:GO oynuyor? OGZ olarak ufak çaplı bir turnuva düzenleseniz fena olmazdı.
Bildiğim kadarıyla sadece Sinan oynuyor, ama bir 1.6 turnuvası düzenlense katılırım yani.

Aklıma daha sorular geliyor da zaten fazla uzattım. Blaxis çakması Alphaxis yani ben Fatih Alkan, iyi çalışmalar ve kolay gelsin dileklerimi iletiyorum :)
Fatih Alkan
Teşekkür ederiz!

JUST DANCE HALAY EDITION

Far Cry 4 çıkacakmış. Oyun hakkındaki beklentilerin ne abi? Sarışın abimiz, filler ve Kyrat hakkında?
Far Cry 3'teki küçük hatalar giderilir, biraz da zorluk seviyesi artırılırsa tadından yenmez diye düşünüyorum. Favorim hâlâ Far Cry 2, ama filler olayı değiştirebilir. Sonuçta boru değil bu, fil. Boru olsa sıkıcı olurdu, ama fil. Sarışın abi de umarım bu sefer biraz daha rol oynar öncekine kıyasla (spoiler vermeyelim). (Ama sanki vermiş gibi olduk?) (Yine de vermeyelim.)

Halay çekmenin omurilik ile ilgili hastalıklara iyi geldiği doğru mu?
Doktor değilim, ama daha iyisiyim: Anne tarafından Artvin'liyim. Omuriliği falan bilmem ama ter attırır, mısır ekmeğinin üstüne iyi gider, bence herkes halay çekmeli, çektirmeli. Just Dance'in halay edition'ı çıkmalı.

Ekran kartım ATI Raedon 4600 HD Series, iyi mi kötü mü? (Donanımdan gram anlamıyorum cahilliğimi yüzüme vurmayın pls.)
Caner
Bu ekran kartı sorusunu Frederich Nietzche yanıtlasın, veriyorum klavyeyi ona: Selam Caner'ciğim. Şimdi iyi ve kötü göreceli kavramlardır abi. Sorunu sorarken iyinin ve kötünün ötesine geçmelisin. Crysis 10'u ultra mega über seçeneklerde çalıştırıp 600fps mi almak istiyorsun, yoksa MS Paint'te çöp adam çizmek mi? İdeal insan kendi grafiklerini kendi yaratır. Hedeflerine göre ekran kartı seçmelisin. Sevgiler, Fred.

Geçen seneden beri yenil nesil konsollardan birini almak için para biriktiriyordum. Ama artık bu çözünürlük/FPS kavgası yüzünden konsoldan soğudum resmen. Bu kadar yeni bir cihazın bu seviyelerde performans vermesi beni çok rahatsız ediyor. Bu yüzden soruyorum size, konsol mu almalıyım yoksa biraz daha biriktirip bilgisayar mı alsam halihazırda Steam de TL'ye geçmişken?
Ömer
Ömer'ciğim ne uğraşıyorsun bu konsollarla yahu. Paran varsa bas parayı, kendine güzel bir PC topla, master race'e katıl. PC'de "nesil" olayı yok, sürekli ve düzenli bir gelişme var sadece.



DATA için donanım testleri tüm hızıyla devam ederken...

"1TL'LİK İLANLAR KONUSUNDA CİDDİYİZ ARKADAŞLAR! BÜTÇE YOK DİYE ÜZÜLMEYİN, GELİN, PROJELERİNİZİ TANITALIM."

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

Millet, bu ay mektuplarınıza yanıt vermekten büyük zevk aldım. Gönderen herkese çok teşekkürler. Yerimizin yetmediği çok kişi oldu, onlardan da önce özür dileyip, sonra kendilerini Facebook sayfamıza ve forumumuza beklerim.

Son olarak; "Oyungezer" sözcüğünde 9 harf vardır. Ama içinde iki tane "E" var. O ikiyi attınız, geriye 7 harf kalır, VE OYUNGEZER'İN YEDİNCİ YILI KUTLU OLSUN! -Erim



Gelecek Ayın Postacısı

Editörlerin meraklı bakışları arasında Erim sahneye geliyor, elinde kalan son zarfı açıp mikrofona yaklaşıyor veee: "Gelecek ayın postacısı Volkan Turaaaan!" Alkış, kıyamet... "Bu posta çantasını size takdim edebilir miyiz?" sorusuna net cevap veriyor Street Fighter ustamız: "Sure you can!"



Rüya Tamirleri

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Suya yazdım, okumadı

Kalbim kırık. Bakınca görebiliyor musunuz? Bakmayın lütfen. Kalbim kırıkken bakılmayı sevmiyorum, kendimi toparlayıp gülümsemeye çalışırken kırık yerlerimden parçalar kopuyor, artık ağrıdıkları falan da yok ama işte toparlamaya çalışırken iyice dağılıyorum ya, o zaman daha da kırılıyorum. Çünkü aslında kırıkken daha da kırılmaktan başka bir şey yapamıyor insan.

Ne zaman iyileşiyor biliyor musunuz? Gökyüzünün delirmiş bulutlara yenildiği gecelerden birinde, kendini odana kapatıp yazmaya başladığında, kendini içine kapatıp kaynamaya başladığında, kendini bir polara sarıp insan sıcaklığını unutur gibi olduğunda, ağaçların gürültülü gölgelerini izlemeye başladığında olup bitiyor her şey. Hiç gülümsemiyorsun, hiç somurtmuyorsun, neyin var diye soran yok, verecek cevap yok, kimseyi acıtmadan, kendi kırık yerlerini içinden kazımaya başladığında, ağaçların gölgeleri iyice gürültülü hale geldiğinde ve deliliğin şakırtısını bastırdığında ve sen içindeki o çıtırtıyı hâlâ duyabildiğinde... Tam oralarda bir yerde oluyor. Miden hareketleniyor, hiçbir şey yememiş olabilirsin ama kusuyorsun işte. Simsiyah bir duman kusuyorsun. Safra mı bu? Olmadığını biliyorsun. Hem lütfen bakmaz mısın, şu an iyileşmeye çalışıyorum. Kırıklar kalbimde mi sanıyordun? Çok aptalsın, insanın kalbinden siyah duman çıkar mı? Ama bir şey diyeyim mi, ben de öyle sanıyordum.

> “ÇOK YAĞIŞ VAR KAFAMDA. ŞİMŞEKLER ÇAKIYOR, AĞAÇLAR UÇUYOR...”



Neye kırıldığımı sormadığın için teşekkür ederim okur. Sana bu hakkı hiçbir zaman vermediği için yazılı metinlerin hepsine teşekkür ederim. Aramızdaki duvara tırmanmaya çalışmadığın için sana, o duvarı bulmanı bile imkânsız hale getirdiği için kelimelerime teşekkür ederim. Ne tuhafsın sen okur, ne tuhaf birbirimizi bulmamız, tam burada buluşmamız. Çünkü biliyor musun, ben de biraz tuhafım. Ha ben biraz da kırgınım. Sen de öyle misin? Bilmem. Yazmıyorsun ki hiç, kaç cümledir sesini bile duymadım.

Aramızda bir şeyler var. Bunlardan bahsetmeliyim, çünkü sayıklamadıkça uyanmıyor insan kâbustan. Sayıklamalı, terlemeli ve son sahnede ağaçların gölgesindeki canavarları görmeliyim, çünkü ancak böyle uyanacağım ve uyandığımda iyileşmiş olacağım. “Oh, neyse ki sadece bir kırıkmış” diyeceğim masamdan kalkıp su almaya giderken. Tekrar döndüğümde seni düşünmeyeceğim artık, çünkü dedim ya, aramızda bir şeyler var. Ah okur, aramızda deyince sen yani ne anladın ki? Hayır hayır, öyle değil, kelimeler işte, bazı anlamlara gelmeyen şu kelimeler... Aramızdakiler bizi bağlamaya değil, ayırmaya yarıyor bazı akşamlarda, bazı anlamlarda. Ve söylemesen de bence sen de biliyorsun, bizi ayıran kelimeler birleştirenlerden daha iyi geliyor ikimize de. Her zaman değil, bazı akşamlarda, bazı anlamlarda. Bu akşam mesela. Bir de, sen bilmiyorsun ama ben hırçın falan değilim. Çevirisini ben yapıyor olabilirim ama bu sesler hep ağaçların ıslak gölgelerinden geliyor. Ve sen merak ediyorsun, sadece gölgesinin gürültüsünü bildiğin bu ağacın (kaç taneler? onu da bilmiyorsun ki sen) nerede olduğunu, ne anlatmak istediğini, dilini bilsen sana ne anlatacağını, benim niye bu tuhaf çeviriyle anlamı bozduğumu. Merak ediyor musun? Ben de ediyorum. Aramızdakilerden biri de bu işte. Eninde sonunda aynı şeyi merak ettiğimiz bir yerde buluşuyoruz ve hayır, altında buluştuğumuz ağacın bu konuyla muhtemelen hiç ilgisi olmuyor. Çünkü okur, tesadüfler hiçbir zaman o kadar tuhaflaşamaz, zaten bizim ağacımız konuşmuyor. Hem deli misin sen, konuşan ağaçlar falan? Dışarıda bir yerde söylesen gülerler valla. Ama bana söyleyebilirsin. Gülmem. Somurtmam da. Cevap bile vermem. Çünkü kalbim kırık ve iyileşmem lazım önce. Bir de tabii, şey, ağaçlar konuştuğunda ben de duyuyorum. Bu da aramızda kalsın. Aramızdaki diğer şeylere eklensin.





Kör Saatçi

Faruk Furkan Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

Ayar

Bu ay The Evil Within incelememi okuduysanız, başıma gelenleri de biliyorsunuz demektir. Donanım nesilleri ilerledikçe artık daha az hata görürüz derken, PS4'ün bedenine kanser gibi yayılan "ce 34878-0" hata kodunu almam beni deliye döndürdü resmen. Beni tanıyan dostlarım eşyalarımı ne kadar titiz kullandığımı bilirler. Para kolay kazanılmıyor, bir bardak su dahil sahip olduğumuz her şeyin bir lütuf olduğunu düşünüyorum. Dolayısıyla hiçbir şeyi hor kullanmamaya özen gösteririm. Fakat arkadaş, sahip olduğum tüm donanımlarda bir şekilde "kullanıcı hatasından kaynaklanmayan" sorunlar yaşadım. Hepsini anlatacak yer yok ama en vurucu olanlarını bir hatırlamak istiyorum.

Sene 2000. Güçlükle biriktirdiğim tüm paramı verip bir PS2 almışım. Sonrasında neredeyse bir ay kuru ekmeğe talim ettiğimi hatırlarım. Ama MGS2, Silent Hill 2 falan çıkacak... Kati suretle razıyım her şeye. Neyse, cihazı neredeyse Kaşıkçı Elması gibi koruyorum, o derece... Yaklaşık altı aylık bir kullanım süresinin sonunda "Disc Read Error" hatası vermeye başladı. Çözmek için ne yaptıysam fayda etmedi. O zamanlar tabii bu kadar yaygın bir teknik servis ağı ve garanti takibi yok. PS2 resmen kafasına göre okuyor ya da okumuyordu. Bir yerden sonra iyice kronikleşti tabii ama uzunca bir süre o şekilde kullanmak zorunda kalmıştım.

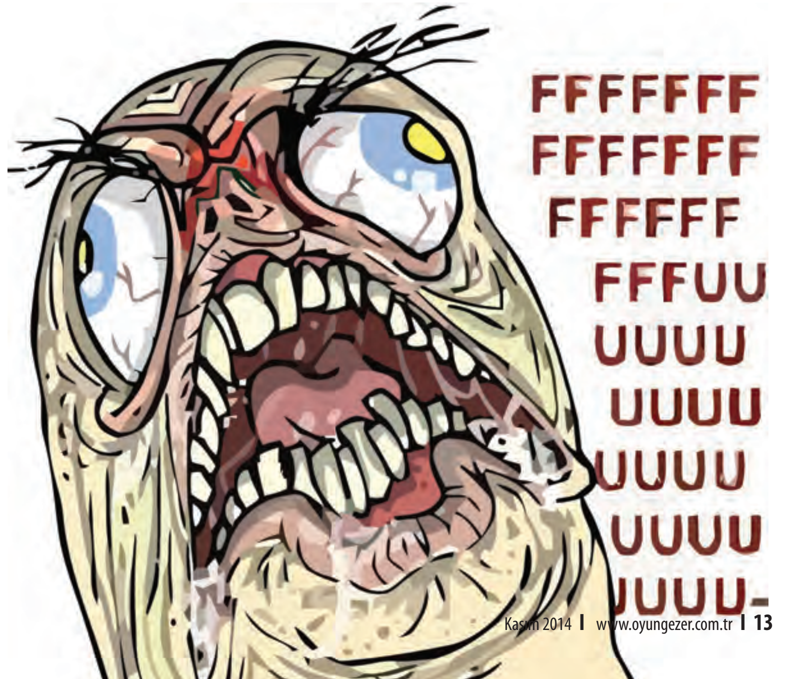
> "NERESİNDEN BAKSAN SON DEREDE ÇİRKİN, KULLANICIYA HİÇBİR ÇÖZÜM YOLU BIRAKMAYAN VE YİNE "KRONİK" HALE GELMEYE BAŞLAMIŞ DONANIM HATALARINDAN BİRİYLE KARŞI KARŞIYA GİBİYİZ."

Xbox 360'ın kırmızı ışık hastalığını hatırlarsınız. Mağdurlardan biri de benim. Bizim eski Xoyun ekibinin ofisine yurt dışından sipariş ettiğimiz cihazlar geldiğinde resmen bayram yerine dönmüştü ortalık. Yeni nesle kavuşmamızın ardından çok kısa bir süre sonra aldığımız tüm cihazlar teker teker patlamaya başlamıştı. Hiç unutamıyorum, 3 kırmızı ışık olayı henüz internete bile düşmemişti daha ama bizim ekibin konsolları sinekler gibi düşüyordu. Hatta kulakları çınlasın Efe'nin konsol bozulmayınca onunkini düzgün üretim sanmıştık. Hepimizinki bozulmuş, bir tek onunki çalışıyordu. Bir gün gitti halı saha maçında sakatladı kendini, 3 ay falan yatacak. "Oh artık rahat rahat oynarım" diye kendini teselli ediyordu. Ekipçe toplanıp geçmiş olsuna gittiğimiz bir akşam Efe cihazı açar açmaz, 3 kırmızıyı yapıştırmıştı suratımıza melun Xbox... Efe'nin olayın zamanlamasıyla ilgili ettiği küfürleri unutamam hiç.

Başıma gelmedi ama PS3'te de bir sarı ışık olayı vardı... O da bir süreden sonra kronik bir hale gelmişti...

Şimdi de bu "ce 34878-0"... O kadar pis bir hata ki bu, oynadığınız oyunu şak diye kapatıp sizi PS4 menüsüne gönderiyor direkt, yapabileceğiniz hiçbir şey yok. Aldığım tüm hataları Sony'ye rapor etsem de henüz bir geri dönüş alabilmiş değilim. "Küçük bir hatadır" yanılgısıyla, bir çözüm bulabilmek için internetten araştırma yaptığımda, hatanın kimi PS4'leri çalışmaz hale getirdiğini okudum. Benim teşhisime göre PSN'den indirilen oyunların eksik ya da hatalı olmasıyla ilgili bir durum söz konusu çünkü basbayağı bir HDD hatası gibi duruyor bu. Neresinden baksan son derede çirkin, kullanıcıya hiçbir çözüm yolu bırakmayan ve yine "kronik" hale gelmeye başlamış donanım hatalarından biriyle karşı karşıya gibiyiz.

Grafik kalitesi, oynanıştaki çeşitlilik gibi unsurlar arttıkça, donanımlar da giderek karmaşıklaşacak kuşkusuz. Ancak hiç de ucuz olmayan donanım, servis ve oyun fiyatlarını, zor kazandığımız parayı kullanarak karşılıyoruz. Biz tüketiciler olarak üzerimize düşen sorumluluğu, ortada adil bir ticaret olduğunu düşünerek yerine getiriyoruz kısacası. Ama kaç nesildir sürekli devam eden kronik sorunlar artık gına getirmeye başladı. Parası ödenmiş bir alışverişin sonunda malı kullanamamak ve karşında doğru düzgün bir muhatap bulamama devri kapandı artık. Bizim buralarda oyun artık bir ürün değil, "servis" sınıfına giriyor. Hatalar olabilir ama bu devirde artık müşteri hizmetleri düzgün çalışan şirket hayatta kalır.





Had Safhada

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Sosyal medya detoks deneyi

Bu yılın Ocak ayında Facebook'tan ve Twitter'dan elimi eteğimi 30 günlüğüne çekmeye karar verdim... Neden mi? Çünkü sosyal medyada gereksiz yere çok zaman harcadığımı düşünüyordum. Özellikle de Facebook'ta. İkisini de terk ederek kazanacağım zamanı süper faideli şeylere harcayacağım gibi bir iddiam yoktu. Sadece sosyal medyadan uzak kaldığımda bana herhangi olumsuz bir etkisi olacak mı görmek istiyordum.

Sosyal medyada geçirdiğim zamanın yazım gücümü emdiğinden uzun süredir şüpheleniyordum zaten. Yazma isteğimin temelinde sevdiğim ve doğru olduğunu düşündüğüm şeyleri etrafımdaki insanlarla paylaşma isteğim var ve sosyal medya bunu hızla ve binlerce kişiyle yapabilmeme izin verdiği için, dergi, blog ve diğer projelerime aktarabileceğim enerjiyi söndürdüğünü düşünüyordum.

“HAH, UNUTMADAN: İNANMAYACAKSINIZ AMA DÜN GECE RÜYAMDA FACEBOOK'TA BİRŞEYLERE BAKIYORDUM :)”



Ayrıca otobüsten sinemaya, duraktan yemek masasına kadar her an, her yerde gözü telefonunda, parmağı “sosyal medyada” olan, benim “boynu bükükler” olarak adlandırdığım güruha dahil olmak da beni çok rahatsız ediyordu. İşbu yüzden 30 günlüğüne bu alışkanlığımdan kopabileceğimi kendime ispat etmem gerekiyordu.

Başarılı olacak mıydım, bunu zaman gösterecekti.

1. GÜN

Chrome'daki Facebook ve Twitter hesaplarımdan çıktım ve “Şifreleri Unut” dedim. iPad ve telefonumdan Twitter ve Facebook'u sildim. Boş bir browser penceresi açtım ve ilk hissettiğim şey... Rahatlık oldu. Başka türlü nasıl tarif edebilirim bunu bilmiyorum. FB ve TW'ın sürekli açık olduğu ve kaçırdığım (çoğu gereksiz) sürekli bir bilgi akışının varlığı beni yoruyormuş.

Gündüz bir toplantıdan çıktığımda ilk boşlukta elimin telefona Twitter ikonunun birkaç saat önce olduğu yere gittiğini farkettim :)

***

Gece saatlerinde bilgisayarın başına geçtim. Oyun oynamak veya video üretmekten daha ağır basardı “iki dakika Facebook'a bakayım” fikri... (ve bu iki dakika hızla iki saat olurdu :) Facebook'u açmayarak bir şeyleri kaçırıyor olduğum fikri kafamın bir köşesinde filizlenmeye başladı, ama henüz çok rahatsız etmiyor.

2. GÜN

O an yapmakta olduğum işe olan ilgim biraz azaldığında yeni bir pencere açıp, elimin klavyede “F” tuşuna gittiğini fark ettim. İstemsizce, bazen de hiç farkında olmadan... Ürkütücü.

Boş anlarımızda saldırmanın dışında,













ilgi çekici bir şey paylaşmak istediğimizde de FB'a girmek için can atıyorum. Mesela, bugün DayZ'de yaşadığım inanılmaz bir olayı paylaşmak için elim Facebook'a gitti yine :) Giremeyeceğimi hatırlayınca, yarın olsa da birilerine anlatsam modundayım, resmen içimde kaldı.

***

Hah, unutmadan: İnanmayacaksınız ama dün gece rüyamda Facebook'ta bir şeylere bakıyordum :)

3. GÜN

Bilgisayar başındaki zehrim Facebook ise, mobil iken kaçış alanım da Twitter'dı. Akıllı telefonlar yokken, eskiden kalabalıkta insanları gözlemlemek keyif verirdi bana. Ama son yıllarda birini veya bir şeyi beklediğim her boş anımda Twitter'a bakar oldum.

Bugün bir doğumgününde pek az tanıdığım 20 insanla aynı masada 4 saat kadar oturdum. Normalde iki saat sosyalleşiyorsam, iki saat telefonumda Twitter mesajlarını ve bunlardan ilgimi çeken linkleri okumakla geçirirdim. Bu opsiyonum olmadığı için insanlarla daha fazla sosyalleşme imkanı buldum. Hoşuma gitti, insanlar cici yaratıklarmış:)

Arada çayın tazelenmesini beklerken teknoloji sitelerine falan girip vakit geçirdiğim oldu, olmadı değil :) Bilgisayarı açtığımda boş vakit geçirmek için girdiğim siteler yine elimin altında: Ekşi Sözlük, bilumum oyun siteleri, haber siteleri, 9GAG... Ama hiçbiri beni 10-15 dakikadan fazla oyalayamıyor, eninde sonunda "bakalım kim ne diyor?" baskısı Facebook'a yönlendiriyordu beni. Facebook'a girmeyerek diğer gereksiz sitelerle bağımı kestim.

Tabii bu deney işimde veya özel hayatımda işime yarayabilecek bir şeylere de şans eseri denk gelmemi engelleyecek. Ama (tamamen bilimsel olmayan yollarla yaptığım bir gözlem sonucu), Facebook'tan okuduğum 100 şeyden ancak birinin (o da belki) işe yarar bir siteye beni yönlendirdiğini, diğer 99'unun ise sadece keyifli de olsa vakit öldürdüğünü, en tehlikelisi de bunu yaparken "vaktini faydalı geçiriyorsun" diye düşündürttüğünü biliyorum.

Yıllardır şüphelendiğim ve yazının girişinde de bahsettiğim bir gerçek de su yüzüne çıkmaya başladı: Ben düşüncelerimi ve beğendiğim şeyleri etrafımdaki insanlarla paylaşmayı çok severim. Twitter ve özellikle de Facebook bu paylaşımcı arzularımı gidermeme ve daha çok insana anında ulaşmama vesile oldukları için hayatıma hızla entegre olmuşlardı. Ancak, bunun getirdiği bir yan etki de var: Yazı yazmak için belli bir yaratıcılık ve enerji gerekiyor . Ve Twitter kısacık mesajlarla olursa olsun, Facebook da hızla, yüzeysel ama hemen gelen takipçi yorumlarının verdiği tatminle, bu enerjimi emiyor.

Bir not: Yıllardan beri ilk kez gelecek ayın yazılarını daha ayın yarısı olmadan vermiş bulunuyorum :)

5. GÜN

Karşıma çıkan tüm komikli, şakalı, ilginçli her şeyi Facebook'tan paylaşma isteği geliyor içimden :)

***

Bütün gün hastaneler arasında mekik dokuduktan ve İstanbul trafiğinde korkunç bir 5 saat geçirdikten sonra " İstanbul'da trafik tamamen durdu ulaaan!" diye bas bas bağırmak istedim Facebook'tan, ama sonra vazgeçtim.

8. GÜN

Blog'u bugün toparlayıp Sosyal Medya Detoksundan bahsetmeye başladığım için, bunu sosyal medyadan paylaşmak için ilk (ve son kez) FB ve TW'a uğradım. İlk post Nurettin'in DayZ'de kellesini almamla ilgili olunca az daha altına yazıyordum bir şeyler. Facebook gözüme nasıl hoş geldi, size anlatamam. Hemen kaçtım :)

12. GÜN

Bugüne dek birçok kez Facebook.com'u browser pencereme yazdım. Gereksiz yere zaman geçirmek için değil, dahil olduğum önemli birkaç gruptaki paylaşımları görmek istediğimden. Ama diyetimi bozmadım ve girmedim. Ama önemli şeyler oluyor o gruplarda, bundan eminim ve ben kaçırıyorum.

14. GÜN

Facebook ve Twitter'a girmeyi kestiğimden bu yana tam iki hafta geçti. Artık her boş anımda elim otomatikman "Facebook" yazmıyor, varlığını yavaş yavaş unutuyorum bile diyebilirim. Ha, boşa çıkan zamanımı yine gereksiz bir şeylere gömüyorum. Ancak en azından bağımlılık hissiyatından kurtuldum galiba.

Bu ikisine girmediğimden mi, başka bir şeyden mi bilemeyeceğim ama bazen zihnime hakim olan kaynağı belirsiz mutsuzluktan da sıyrıldığımı hissediyorum. Tabii ki bunun başka sebepleri olabilir, ama sosyal medyadaki insanların birbirine tahammülsüzlüğü, "bizden olmayanlar olmasın" kavlinden, dinden politikaya, spordan oyun konsollarına kadar her konuda "fanboyluğun" dibinde boğulmaları nedeniyle, bunları görmediğim 2 haftalık sürecin etkisinin olduğunu düşünüyorum.

20. GÜN

Artık Facebook ve Twitter'a boş zamanlarımda girmek aklıma bile gelmiyor. Sadece Twitter'da takip ettiğim birkaç kişi ve yazarın paylaşımlarını ve facebook'tan iletişimimi sürdürdüğüm bazı arkadaşlarımın ve OGZ Online üstünden paylaşımlarımın sizlerden aldığı tepkileri merak ediyorum.

NOT: Ohannes! 2 sayfa olmuş! Deneyin devamını gelecek aya bırakmam gerekiyor, Serpil sopayla kovalayacak yoksa, 1 sayfa yaz demişti :)

BIRAKMAK İSTEYENLERE İPUÇLARI

- Browser'ınızda çıkış yapın, şifrelerinizi silin, otomatik giriş'i kapatın. Eğer olmazsa, browser ayarlarından tüm şifreleri silin!
- Cep telefonunuzdan Facebook ve Twitter App'larını silin.
- Sabırlı ve dirayetli olun. İlk 7 gün zor geçecek, ama alışınca çok şaşıracaksınız.



PORTAL

Hey, sen! Biliyorum bu ayın oyun bolluğundan kıpır kıpırsın, inceleme sayfalarına koşmak istiyorsun ama önce Portal'ını bitir.

EYLÜL'DE EN ÇOK OYNANAN 20 PC OYUNU


DOTA 2


THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

İstatistik sevenleriniz için güzel bir veri tablosu yakaladık bu ay. Sevmiyorsanız da dedikodu için çok materyal var burada, çevirmeyin hemen sayfayı. **Newzoo** ve **Overwolf**'un ortaklaşa yürüttüğü bir araştırmanın sonuçlarına bakacağız. Haziran ayından beri toplanan bu veriler ABD ve Avrupa'da en çok oynanan oyunları tespit etmek için kullanılıyor. Tabii herkesi ölçemiyorlar, çünkü Overwolf programının topladığı veriler bunlar. O nedenle tüm oyuncuları yansıttığını düşünmeyin.

Eylül ayının istatistiklerinde lider olan oyun, bu istatistikler tutulmaya başlandığından beri aynıymış: *League of Legends*. Ardından gelen en başarılı oyun ise *Minecraft*. Üçüncülük ise *World of Tanks*'in. Peki neden listede herhangi bir tek kişilik oyuna rastlayamıyorsunuz? Çünkü Overwolf programı **TeamSpeak** desteği, **Twitch** yayını ve oyundan görüntü almak gibi imkânlar sunuyor. O nedenle çok oyunculu markalar listeyi doldurmuş durumda.

Diğer bir konu ise *DayZ*'nin popülaritesini kaybediyor oluşu. Bir önceki aya göre sekiz sıra gerileyerek 14. olmuş. Son olarak da *Star Wars: The Old Republic* ilk 10'a girmeyi başarıp bizi biraz şaşırttı. Tam liste ise yanda.

	OYUN ADI	YAYINCI
1	League of Legends	Riot
2	Minecraft	Mojang
3	World of Tanks	Wargaming
4	Counter Strike: Global Offensive	Valve
5	World of Warcraft	Blizzard
6	Guild Wars 2	NCSoft
7	DoTA 2	Valve
8	ArcheAge	Trion Worlds
9	Diablo III	Blizzard
10	Star Wars: The Old Republic	EA
11	ARMA 3	Bohemia Interactive
12	Hearthstone	Blizzard
13	Garrys Mod	Valve
14	DayZ	Bohemia Interactive
15	ARMA 2: Operation Arrowhead	Bohemia Interactive
16	War Thunder Beta	Gaijin Entertainment
17	Team Fortress 2	Valve
18	GTA: San Andreas (Multiplayer)	Rockstar Games
19	Aion	NCSoft
20	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda

GOOGLE'DAN OYUNCULARA HİZMET

Google'da herhangi bir film ya da sinema sanatçısı aradığınızda yanda çıkan profil resmini ve hızlı bilgileri hatırlıyor musunuz? Google'ın "*Bilgi Grafiği*" adını verdiği bu sistemle uygun yerden veriler çekiliyor ve bilgiler kullanıcıya sunuluyor. İşte artık video oyun dünyası da bundan nasiplenebilecek. Çünkü bir video oyunu aradığınızda Google bilgi grafiği sistemiyle oyunu da size gösterecek.

Oyunların yazıları Türkiye'de Vikipedi'den çekiliyor, yurtdışında Metacritic ve GameStop notları iliştiriliyor olsa da bizde çalışmıyor ne yazık ki. Ama olsun, bir oyunun çıkış tarihini ya da hakkındaki pratik bilgileri Türkçe Vikipedi sayfasına güvenebildiğiniz sürece bu şekilde bulabileceksiniz. Google yine bir hareketle tembelliğimizi perçinlemiş oldu. Şaka bir yana, böyle ufak kıyaklar güzel oluyor.

LEAGUE OF LEGENDS 2014 DÜNYA ŞAMPİYONASI

ESKİ AÇIK OMG DESENE!

Günümüzde *Dota 2*, *League of Legends* ve *StarCraft II*'nin başı çektiği elektronik sporların topu topu on beş yıllık bir profesyonel geçmişi var. Ancak turnuvaların özellikle son birkaç yıl içinde aldığı yol insanın ağzını açık bırakır cinsten. Örneğin *League of Legends*'ın 2011'deki ilk Dünya Şampiyonası etkinliği İsveç'te DreamHack bünyesinde gerçekleştirilmişti. **Fnatic**'in kazanıp 99.500 dolarlık ödül havuzunun yarısını paylaştığı final maçını, internet kafeden hallice bir salonda birkaç yüz kişi izliyordu. Şimdiyse durum şu: Güney Kore'deki Sangam Stadyumu'nu dolduran 40 bin seyirci çığlık çığlığa, 2.130.000 dolarlık ödül havuzuna sahip 2014 Dünya Şampiyonası finalini izliyor. Bizim gibi internet üzerinden izleyenlerin sayısı henüz açıklanmadı, ama 40 milyonun üstünde olduğunu tahmin ediyoruz (geçen sene toplam 32 milyondu).

TURNUVANIN ÖZETİ

Taipei, Tayvan ve Singapur'da gerçekleştirilen Grup Aşaması beklendiği üzere son derece keyifli karşılaşmalara sahne oldu. Fnatic'in düşman merkezini üflesen yıkılacak hale getirip zaferi tek bir vuruşla kaçırdığı maçta olduğu gibi hop oturup hop kalktık. Gamescom Wildcard Turnuvası kazananı olarak Dünya Şampiyonası'nda ülkemizi temsil etme fırsatı yakalayan **Dark Passage** ise güçlü rakipleri karşısında ne yazık ki iyi bir performans sergileyemedi ve oynadığı altı maçın altısını da kaybetti. Ne diyelim, seneye artık.

Elema Aşaması'na gelindiğinde istikamet Busan, Güney Kore'ydi. Çeyrek finalde **Samsung White** ile **Team SoloMid**, **Samsung Blue** ile **Cloud 9**, **Star Horn Royal Club** ile **Edward Gaming**, **NaJin White Shield** ile **OMG** eşleşti. Yarı final karşılaşmalarının ilkinde Samsung White kardeş takımı olan Samsung Blue'yu 3-0 yenerken, diğer tarafta Star Horn Royal Club ise OMG'yi 3-2'lik skorla zor da olsa geçmeyi başardı ve 19 Ekim'de oynanacak final karşılaşmasına adını yazdırdı.

Final maç serisinde Samsung White yine üstünlüğünü hissettiriyordu ve ilk iki maçı aldı. Üçüncü maçta SHR müthiş performans sergileyip seriyi uzatma şansı yakalasa da, dördüncü maçta SSW işi şansa bırakmadı ve rakibini 3-1 mağlup ederek Sihirdar Kupası'nı kaldırdı. Törenin hemen ardından sahne alan **Imagine Dragons**'ın performansıyla birlikte etkinlik sona erdi.

EN İYİ TAKIM KİM?

Peki şimdi Samsung White için "Dünyanın en iyi *League of Legends* takımı" diyebilir miyiz? Diyebiliriz. Turnuva boyunca oynadığı on yedi maçın sadece ikisini kaybeden takım, diğer istatistiklere baktığımızda da farkını belli ediyor. 28 dakika 52 saniye ile en kısa ortalama oyun süresi, 9,51 KDA ortalaması (en yakın rakibi olan Alliance'ta bu rakam 4,52), dakikada 1937 altın... Üstelik takımın her bir üyesi, oynadığı rol içinde en iyi KDA değerine sahip.

Hyeong-seok "Looper" Jang, üst koridor oyuncusu olmasına rağmen 12,14 KDA ile turnuvadaki en yüksek KDA değerine sahip oyuncu olmayı başardı. Ormancı rolündeki **In-kyu "Dandy" Choi**, rakip ormancıların her daim bir adım önündeydi ve her koşula uyum sağlayabiliyordu. Turnuva boyunca 5 farklı şampiyonla oynadı ve 11 adet İlk Kan'da katkısı bulundu. "En iyi orta koridor oyuncusu kim?" sorusunun tekil yanıtı büyük olasılıkla hâlâ "Faker", ancak **Won-seok "Pawn" Heo** da bu turnuvada üstün başarı sergiledi. Nişancı rolündeki **Seung-bin "imp" Gu** turnuva sonrası konuşmasında "Mata'nın desteği sayesinde buradayım" diyerek alçak gönüllülük gösterdi. Takımın destek oyuncusu ve stratejik dehası olan **Se-hyoung "Mata" Cho** ise haklı olarak MVP yani En Değerli Oyuncu seçildi.

Looper, Dandy, Pawn, imp veya Mata tek başlarına mükemmel birer oyuncu değiller, ancak hepsi de birbirinin hatalarını örtmekte çok başarılı. Samsung White turnuva boyunca neredeyse hiçbir zafiyet göstermedi ve 2014 Dünya Şampiyonu unvanını haklı olarak kazandı. GG WP! **-Eren**







KİM NE KADAR KAZANDI?

Dünya Şampiyonası'ndan insanlar cepleri boş dönmüyorlar tabii. İşte takımların kazandıkları para ödülleri:

SIRA	TAKIM	ÖDÜL
1	Samsung Galaxy White	1.000.000$
2	Star Horn Royal Club	250.000$
3-4	Samsung Galaxy Blue OMG	150.000$
5-8	Team SoloMid Cloud 9 Edward Gaming NaJin White Shield	75.000$
9-11	ahq e-Sports Club SK Gaming Alliance	45.000$
12-13	Fnatic LMQ	35.000$
14-16	Dark Passage Taipei Assassins KaBuM! e-Sports	25.000$

THE END

PROJECT TITAN

ASLA GÖREMEYECEĞİMİZ BİR DEV

-Sarp Kürkcü

Size şimdi bir oyundan bahsedeceğim. Her bir paragrafta biraz daha meraklanacaksınız, bazen ağzınız sulanacak. Çünkü cesur bir oyun bu. Üstelik **Blizzard** gibi, şu ana kadar attıklarıyla hedefi vurmuş olan bir isimden geliyor bu oyun.

Karşımızda bir FPS var, çevrimiçi bir FPS. Görsel dil olarak bunca yıla rağmen yaşlanmayan *Team Fortress 2*'yi getirin aklınıza. Üstelik karakterlerden yaratılan tüm dünyaya, her şey bu çizgide. Ama görsellik, *Team Fortress 2*'den aklınıza gelecek tek özellik olmasın. Çevrimiçi demiştim ya, yanınızdakilerle birlikte girdiğiniz aksiyon da *TF 2*'yi andırıyor zaten.

Ama neredeyiz biz? Neler oluyor? Dünya'dayız aslında, yakın bir gelecekte. Ama Dünya halkları, büyük bir uzaylı saldırısının ardından kırık yaşamlarının parçalarını toplama peşinde. Evet, bu sefer saldırının üstesinden gelmiş ve yeni bir düzen oturtmuşuz. Ama artık birçok küçük devlet değil de, üç farklı fraksiyon var. Ve bu fraksiyonlar arasındaki savaş sayesinde çarkları dönen bir ekonomi. Biz ise hem bu dünyanın parçasıyız, hem de değiliz.

Çünkü bu dünyada saf bir "savaşçı" sınıf yok. Herkesin bir günlük yaşamı, bu yaşam içinde sıkıcı sayılabilecek bir işi, ailesi, arkadaşları var. Bu aile ve arkadaşlar kimi zaman diğer oyuncular, kimi zaman NPC'ler oluyor. Evet, Blizzard yapay zekâ konusunda da kendisini aşmış, bize dünyanın yaşıyor olduğunu hissettirecek kadar düzgün NPC'ler hazırlıyor. Ama bir an geliyor, göreve çağırılıyorsunuz. İki seçeneğiniz var böyle bir durumda: İster dükkânınızı kapatır, misafirlerinize "*görüşürüz*" dersiniz. Sonra da sanki evinizin altında bir yarasa mağarası varmış gibi doğru odaya gider, ekipmanlarınızı kuşanır ve fraksiyonunuzun hakkını savunmaya gidersiniz.

Ya da, gelen çağrıya gözlerinizi yumar, bu sanal dünyanın daha az şiddet içeren taraflarına odaklanmayı yeğleyebilirsiniz. Kim bilir, belki beklediğiniz bir açık artırma vardır. Belki sevkiyatınız yoldadır. Sonuçta bu paranın iki farklı yüzü var ve diğer oyunların aksine, buradaki iki yüz de eşit derecede önemli. Blizzard, bir DVO'da savaşma dışındaki etkinlikleri birer "yan" etkinlik olmaktan çıkarmış yani.

> SADECE DİĞER OYUNCULARLA DEĞİL, YAPAY ZEKÂNIN DESTEKLEDİĞİ NPC'LERLE DE KAYDA DEĞER BİR ETKİLEŞİM VAADİ

Evet, sözümü tuttum. Size bu oyundan bahsettim. Ama şimdi de yapacağım şey, bu oyunun sizde oluşturduğu tüm heyecanı yerle bir etmek olacak. Çünkü yapımına 2007 yılında bir iş ilanıyla denk geldiğimiz, hiçbir zaman resmi kanallardan tanıtımı yapılmayan *Project Titan* iptal edildi. Bu bahsettiğim oyun, tüm bu mekanikler, üstesinden geldiğimiz o uzaylı istilası…hiçbiri yok. Ve hayır, Blizzard bu bilgileri insanlarla paylaşmadı. Çünkü dedim ya, *Titan* hiçbir zaman resmi olarak tanıtılmadı. O nedenle tüm bu bilgiler için **Kotaku**'ya teşekkür etmek gerekli. 2008 – 2012 yılları arasında bir şekilde *Titan* projesine dahil olmuş 30'a yakın insanın anlattıklarını topladı çünkü Kotaku ekibi.

İptal neden mi gerçekleşti? **Mike Morhaime**'in **Polygon**'a söylediklerine göre *Titan* bu yedi yıllık süreçte asla tam bir bütün olamamış. Aradıkları heyecanı, eğlenceyi bulamamışlar oyunun içinde. Başladıkları bakış açısının çok dışına çıkmışlar, sonucunda da projenin fişini çekmeyi tercih etmişler.

Blizzard'ın başka bir gizli projesi var mı, an itibariyle bilmiyoruz tabii. Ama *Titan*, gün yüzünü görmek yerine okyanusun karanlık dibini buldu bile çoktan. Daha önce benzer şekilde yok olan *Starcraft: Ghost*'u nasıl olumlu düşüncelerle anıyorsak, *Titan*'ı da olabileceği o güzel oyun olarak hayal edeceğiz ara sıra. Fişinin çekilmesindeki ana sebep belki de asla o oyun olamayacağının anlaşılması olsa bile.





BLIZZARD ENTERTAINMENT



TITAN VE DESTINY İLİŞKİSİ

Bungie'nin geliştirdiği Destiny, ilk gününden itibaren ister istemez Titan ile karşı karşıya gelmişti aslında. Çünkü iki oyun da çevrimiçi FPS idi, ikisinde de bu türde alışık olmadığımız bir hikâye özeni vardı. Bildiğimiz MMOFPS'ler gibi değillerdi yani. O nedenle Destiny'nin çıkışının Titan'ı etkileyip etkilemediği en önemli sorulardan. 2013'te Titan'ın kara tahtada planlama aşamasına dönmüş olmasında etkisi olduğu fısıldananlar arasında, ama sosyal alanlarda iki oyunun da üçüncü kişi kamerasına geçiyor olması dışında elle tutulur bir kıyas mümkün değil ne yazık ki.

"HİÇ AÇIKLAMADIK Kİ..."

Blizzard, web sitesindeki Titan'a dair tüm kariyer izlerini silmiş durumda. Yok olmuş bir proje için garipsenmeyecek bir davranış aslında. Ama birçok firma, bugünlerde ölmüş projelerinin çalışmalarını insanlarla paylaşıyor. Blizzard'dan ise ses yok. Üstelik, Kotaku'ya konuşanlardan birisi projenin iptali gerçekleşse bile Titan'da çalışan takımın büyük çoğunluğunun hâlâ bir bütün olarak firmada bulunduğunu söylemiş. Yani bir gün yepyeni bir isim ve reklam kampanyasıyla Titan'ın küllerinden doğan bir anka kuşuyla karşılaşabiliriz. Ne de olsa Blizzard, "resmi olarak" *Titan* adında bir oyunu bizlerle paylaşmadı hiç.

EN BÜYÜK PROBLEM HANGİSİ?

Yedi yıl boyunca zaman ve para gömülmüş bir projenin iptali azımsanacak bir iş değil. O nedenle asıl problemin ne olduğu uzunca bir süre tartışmada kalacak. Şimdilik tahminler, oyunun günlük işlere sahip olduğumuz "gerçek dünya" kısmının sıkıcılıktan kurtulamadığı üzerinde dolanıyor. Çünkü *Postal* serisinden hatırlarsanız, bir elektrik faturasını yatırmak için beklemek ya da *Papers, Please*'deki gibi günlük kota üzerinden rutin işler yapmak sanal dünyada düşündüğünüz kadar eğlenceli olmuyor. Blizzard'dan tabii resmi bir açıklama gelmediği için, bu tahmini doğrulamanın bir yöntemi yok.

BAŞKA BİR DVO?



Blizzard Titan projesini sonlandırmış olabilir ama bundan sonra başka bir DVO ile *World of Warcraft*'ın sonrasındaki büyük bombayı patlatacak, değil mi? Galiba hayır. Çünkü Mike Morhaime, DVO'lardan firma olarak tümüyle uzaklaşmadıklarını söylese de konuya düşündükleri kadar hakim olmadıklarını da itiraf etti. Şimdilik DVO'lar, Blizzard'ın gitmek istediği yol değilmiş. Gerçi *World of Warcraft*'ın güçlü ek paketleri ve bu paketlerin sıklığını yılda bire indirme girişimleri yeni bir DVO fikrinin rafa kalktığını tahmin ettirmişti bize.





ZAMAN ÇİZELGESİ

Dev artık yok, yeni hayallerin peşinde koşma zamanı artık.

ARALIK 2007
Bir iş ilanında Blizzard'ın "yeni nesil bir DVO için karakter ve çevre tasarımcısı" arıyor olması tartışmaları alevlendirdi.

NİSAN 2009
Blizzard adına konuşan "Zarhym", yeni DVO'larının tümüyle yeni bir fikri mülke ait olduğunu açıkladı. Ama isim belirtilmedi.

EYLÜL 2009
Blizzard, üstünde çalıştığı DVO'nun daha geniş kitlelere hitap etmesi gerektiğini belirtirken 2007'deki o oyunun hâlâ geliştirildiğini müjdelediler.

KASIM 2010
Blizzard'ın onayı olmadan internete Titan adlı bir projenin takvimi sızdırıldı. Bu sızıntının kaynağı Blizzard'ın Çin ofisi gibi görünüyordu.

ARALIK 2010
Blizzard'dan Frank Pierce VGA'da takvim bilgilerini netleştirdi. Gerçekten bir DVO vardı, kod adı Titan'dı ve bunca zamandır bahsi geçen oyun oydu.

MART 2011
Blizzard'dan Paul Sams, Gamasutra ile yaptığı röportajda oyunun oynanabilir halde olduğunu söyledi. Geliştirme, sağlam adımlarla ilerliyordu.

EYLÜL 2012
Proje büyümüş, bünyesinde birçok farklı ve küçük takımla 100 kişiye ulaşmıştı. Sürecin yarısı denebilecek seviyedeydiler.

MAYIS 2013
Çalışan ekibin yaklaşık %70'i başka projelere aktarıldı ve yeni teknolojileri oyuna dahil etmek için bir adım atıldı.

AĞUSTOS 2013
Mike Morhaime, projenin kara tahta aşamasına geri döndüğünün sinyallerini verdi. Titan, resmen sıfırdan başladı yaşamına.

EYLÜL 2014
Aradan geçen bir sene Titan projesine yaramadı. Yine Mike Morhaime, projenin fişinin çekildiğini Polygon aracılığıyla duyurdu.

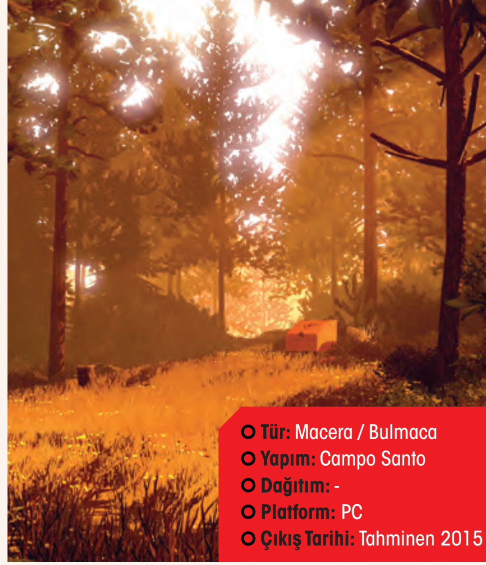
BLIZZARD ENTERTAINMENT











- Tür: Macera / Bulmaca
- Yapım: Campo Santo
- Dağıtım: -
- Platform: PC
- Çıkış Tarihi: Tahminen 2015

FIREWATCH

YANGIN VARKEN ÖZÇEKİM YAPMA!

Yazarlığında tıkanan Henry, kısa zamanlı bir işi kabul eder. Bu kısa dönemlik işi basittir aslında: Wyoming'deki ormanların yangına kurban gitmesini önlemek. O bir gözlemcidir sadece, doğanın hazinesi olan ağaçların bir ihmalkârlığa kurban gitmemesi için aracıdır. Bir tarafta gördüğü ormanlar, diğer tarafta ise sadece bir telsizle iletişim kurabildiği, üstü olan kadın Delilah.

Ama bu orman da, Delilah da aslında görünenden fazlasını saklıyor gibi görünüyor. Çünkü Henry'nin hayatta kalmaya dair endişeleri sadece yakınlarda vuku bulan yangınlar ve onları taşıyacak olan rüzgarlar değil. Bir şeyler dönüyor buralarda ve Henry, birincil kişi kamerasında anlatılan bu macerada ya kulübesinde kalacak, ya da dışarıya çıkıp neler döndüğünü araştıracak.

Firewatch, her ne kadar yeni kurulsa da bünyesinde birçok macera oyununda yer almış yetenekli isimlerin bulunduğu **Campo Santo** stüdyosundan çıkıyor. *Gone Home*, *The Walking Dead* gibi oyunlardan ya da **Double Fine** ve **Klei** gibi firmalardan bahsedince, bu iş daha da netleşiyor zaten. *Firewatch*'un iki büyük özelliği var. Bunlardan ilki, her bir karesinde sizi içine çeken grafik stili. En karanlık, yıldızlarla dolu gece anlarında bile sizi hayranlıkla etrafa bakmaya sevk edecek bir hali var. İkincisi ise Henry ve Delilah'ın seslendirmeleri. Zaten dış dünyaya dair tek bağlantı Delilah'la kurduğumuz o cızırtılı konuşmalar. Karşılaştığımız her obje ya da her duruma dair Delilah'a rapor verebiliyoruz, o nedenle iletişimimiz hiç kesilmiyor. Ama bu, her daim cevaplar alacağımız ya da daha fazla soruyla karşılaşmayacağımız anlamına gelmiyor.

Oyun, yapım sürecinin başlarında olsa da dallanıp budaklanan bir senaryosunun olmayacağı net olan konular arasında. Yine de etkileşim üzerinden bir şeyler yakalayabileceğiz gibi görünüyor. Çıkış platformu PC, çıkış tarihi de 2015 gibi duruyor ama şimdilik taşa yazılı değilmiş gibi kabul edin siz. **-Sarp**

HATRED

BAZEN DUR DEMEK GEREKİR YA...

EZEN - SARP KÜRKCÜ

Müthiş bir insan sever olarak tanınmam. Çok çabuk parlarım, kafamda hayal gücümün verdiği destek ölçeğinde asar ve keserim. Hani kimisi çok öfkeli olduğumu söyler, kimisi nefret dolu olduğumu. Hatta zamanında insanların yüzlerini düşmanlarda hayal ederek Free for All'da q3dm17 haritası oynardım (*Quake III* anıları vol. 42).



Ama ben bile bazı şeylerde durmak gerektiğini düşünüyorum. Geçen ayki dosya konumuzda Sinan'ın olumsuz davranışların gösterildikçe toplumda nasıl yankı ve destek bulduğuna dair sözleri vardı. Bu *Hatred* denen oyun da, o konuşmanın oyunlaşmış hali adeta. İzometrik bir açıda, uzun saçlı, deri pardösülü, tüm 90'ların "satanist metalci" klişelerini üstünde taşıyan bir karakter olarak sokaklardaki herkesi, evet HERKESİ öldürdüğümüz bir nefret nöbeti. Oyun bu kadar. Genç, yaşlı, suçlu, masum herkesi "Nefret ediyorum!" söylemi içinde öldürmek üstüne kurulu.

Ya bir gidin, n'olur gidin arkadaşım. Bunun grafiksel anlatımından kimseye bir yarar gelmez yani. Yan ürünün şiddet olmasını kanıksamış olabiliriz ama asıl amacımızın bu olduğu şeyi tekmelemek istiyorum. Yok size video linki falan da. *Hello Kitty Online* videosu izleyin onun yerine.

HELLBLADE

CEHENNEMİN ÖZEL BİR ÇEŞİDİ VARSA EĞER...

Cehennem denince, aklımıza sürekli oyun geliştirme dünyasının da büyük ölçüde yeşerdiği Hıristiyan tanımları gelir. Hatta *Dante's Inferno*, bir tarafta muhteşem İlahi Komedya'yı, diğer tarafta bu çizgide bir görsel tasarımı birleştirip "biri örnek mi istedi?" diye önümüze koydu. Hayır, ***Hellblade***'den bahsederken *Dante's Inferno* sadece cehennem açısından bir örnek değil. Çünkü *Hellblade*'in geçtiği yer bir çeşit cehennem olmanın yanında oynanış olarak da *Dante's Inferno*'yu hatırlatıyor. Ama **Ninja Theory**, yani *Hellblade*'i yapımcıları daha önce *Heavenly Sword* ile bu oynanışın altından kalkabildiğini ziyadesiyle kanıtlamıştı bizlere.

Sony'nin Gamescom konferansında gördük ilk kez *Hellblade*'i. PS4'e çıkacak, diğer platformlara da elbet gelecek. İsminden de anlaşılacağı üzere *Hellblade*, bir cehennemde geçiyor. Ama bu seferki cehennemimiz, **Helheim**. Yani Nors mitolojisinin cehennemi. Oynadığımız karakter, **Senua** ise bu dünyada bir arayışın içinde. Bir taraftan Kuzey Avrupa'nın topraklarında geziyor gibi olsak da, Helheim bizim dünyamızın tam bir yansıması değil. O nedenle normalde Norveç, Danimarka, İskandinavya gibi topraklarda göremeyeceğimiz heybetli yapılar bu dünyanın bir parçası olacak.

Unreal Engine'in güç verdiği *Hellblade*, aslında 13 kişilik ufak bir ekip tarafından tasarlanıyor. Ninja Theory oyunun hem geliştirme hem de yayınlanma aşamasında haklara sahip olmak adına tüm finansal sorumluluğu üstlenmiş durumda. O nedenle tasarım aşamalarından müziklere kadar her şey az insan tarafından yapılıyor. Ama bu, işin özensiz olduğu anlamına gelmiyor. Unreal Engine'in tasarıma dair sunduğu kolaylıklarla birkaç püf nokta yakalayan ekip, tasarımın erken aşamalarında bile "aynı elementle farklı ortamlar" konseptini sağlayabiliyor. Üstelik, işlerini Helheim'in tasarımından başlayarak sıkı tutuyorlar. Örneğin tanıtım videosunda karakterimiz Senua'nın ortasında durduğu çember şeklindeki alan, aslında Helheim'in coğrafi yapısıyla benzerlik gösteriyor. Nehirler, dağlar, adacıklar hep oradaki çizgilerle paralel. Aynı şekilde Senua da eşini çok sık görmediğimiz, sert ve odağı savaş olan bir kadın karakter. Prensini beklemiyor yani.

İçinde ana bir senaryonun olacağı, ama bize gezilecek ve nefes keseceği söylenen (*Heavenly Sword*'un dünyasını not düşüvereyim) bir oyun sözü veriyor Ninja Theory *Hellblade* ile. Sözlerini tutup tutamayacaklarından emin değiliz, ama hem *Heavenly Sword* (ve *DmC*) zamanından beri oyun motorları küçük ekiplere lütuflar sunar oldu, hem de Ninja Theory'nin deneyimi daha fazla. Üstelik, biraz da Nors mitolojisinin karanlık taraflarını görmenin vakti geldi de geçiyor bile. **-Sarp**

ADIM ADIM GELİŞTİRME

Oyun geliştirmeye meraklı ya da ucundan kıyısından görmek isteyen insanlara Ninja Theory'nin bir sürprizi var. Oyun, emekleme aşamasında olduğu halde ekip geliştirici günlüklerinde beş bölüme ulaştı bile. Bu kadar erken dönemden insanları yapım aşamasının içine sokarak güzel bir halkla ilişkiler hamlesi yapmakla kalmadılar, aynı zamanda meraklı insanlara ücretsiz sunulan birçok kaynaktan biri oldular. (*tinyurl.com/ogz85-hellblade*)

- **Tür:** Aksiyon / Macera
- **Yapım:** Ninja Theory
- **Dağıtım:** Ninja Theory / Sony
- **Platform:** PS4 (öncelikli), Xbox One ve PC (tahmini)
- **Çıkış Tarihi:** 2016 gibi gözüküyor

Shinji Mikami

PRESIDENT EVIL!


SHADOWS OF THE DAMNED

Shinji Mikami'nin neredeyse 25 yıllık kariyerine göz attığınız zaman farklı firmalar ve birbirinden çok farklı oyunlar görüyorsunuz. Bu da onun konfor bölgesinde çok takılmadığının bir kanıtı gibi geliyor bana. Sürekli yeni bir şeyler denemiş, her yeni oyununda ezber bozmayı adet edinmiş bu güzel adam, **Capcom**'a girdiğinde henüz üniversiteden yeni mezun olmuş hevesli bir gençmiş. Japonya'nın en eski üniversitelerinden birinde ticaret ve ekonomi üzerine eğitim almasına rağmen, dönemin yükselen yıldızı olan video oyunlarına tutulunca, 20'li yaşlarının ortasında kapağı Capcom'a atmış. İlkin bir quiz oyunu (Capcom Quiz) projesinin sorumluluğunu alan Mikami, daha sonraki üç projesi olan, üç Disney oyununda (*Who Framed Roger Rabbit, Aladdin, Goof Troop*) yeteneklerini daha net gösterme şansı yakalamış. Hatta *Aladdin* dünya çapında 1.75 milyon kadar satınca, Capcom yönetim katı kendisine daha büyük sorumluluklar vermeye karar vermiş.

ALADDIN

Bu daha büyük sorumluluğun adını hepimiz biliyoruz ancak ben konuyu şöyle açayım: Capcom, Mikami'ye hatırı sayılır bir bütçe vermiş ve demiş ki "İki büyük firmadan, iki tane sağlam cihaz geliyor. Git bunları sattıracak, donanımın gücünü gösterecek oyun yap." (Bu cihazlardan biri PlayStation, diğeri de Sega Saturn). Büyük bir **George A. Romero** hayranı olan Mikami'nin fikri bulması zor olmuyor ancak oyunun türü konusunda aynı hızda karar verdiğini söyleyemem. Oyunun nasıl olacağıyla ilgili türlü denemeler yapsa da (bunlara FPS de dahil), sonunda 1989 tarihli *Sweet Home* adlı korku/hayatta kalma oyunun (aynı adlı filmi de vardır) mekaniklerini alıp ileri götürmeye karar veriyor. Bu kurguya göre araştırma yapmak ve malzemeleri idareli kullanmak esas olacak ve karakterlerin yollarını bulabilmeleri için hem birtakım bulmacaları çözmeleri, hem de eksik nesneleri doğru yerlerde kullanmaları gerekecekti. Böylece Mikami 90'lı yılların en popüler türü olan macera oyunlarından damıttığı birçok unsuru, aksiyon ve korku ile birleştirip yeni bir tür yaratıyordu: Korku/hayatta kalma (survival horror). Bu türün adını koyan oyun 1996 yılında raflara düştüğünde yeni bir fenomen de doğmuş oldu: *Resident Evil*. Oyunun başarısı



satan *Resi 2*, halen Capcom'un en çok satmış oyunlarının arasında ilk sıralardadır. Sene 1999 olduğunda, korku/hayatta kalma türünü seven oyuncular altın değerinde bir yıl geçirdiler. Yine türün en başarılı örneklerinden *Resident Evil 3: Nemesis*, **Raccoon City**'nin sonunun nasıl geldiği bize gösteriyor; bir başka başarılı oyun *Dino Crisis* ise, elit bir özel askeri birliğin garip deneyler yapılan bir adada dinozorlara yem olmasını konu alıyordu. Her iki oyun da Mikami-san'ın yapımcılığında müthiş başarılı oldu.

Capcom, **Production Studio 4**'ü kurduğunda yönetim katının aklında tek bir şey vardı: Yeni korku/hayatta kalma oyunları çıkarmak. Capcom içinde türe imzasını çakmış kim varsa bu stüdyonun altında toplanmış ve başına da

BİR OYUN YAPIMCISI MARKA, TÜR, MEKANİK NE VARSA HEPSİNE EL ATMIŞ VE HEPSİNİ BAŞARMIŞ OLABİLİR Mİ?

aynı zamanda PlayStation'ın piyasada baskın konsol olmasını da sağlıyordu. Bir taşla kaç kuş artık varın gerisini siz hesap edin.



AĞIR AĞIR KENDİ ÇEVRENDE DÖNECEKSİN

Mikami'nin bu başarısı Capcom içerisinde sorumluluklarının daha da artmasına sebep oluyor ve artık yapımcılığa terfi ediyordu. Firmanın iş geliştirme tarafında birtakım yeni roller üstlenen Mikami, yeni projelerin planlamasını da yapmaya başlamıştı. Bunların içinden elbette ki en baskın olanı yeni *Resident Evil*'dı. Firmanın içinden ilk oyun benzeri bir şeyler yapmasına dair telkinler gelse de, o kariyerinin ilk yıllarından beri takıntı haline getirdiği "beklenmeyeni yapmak" konusundaki istikrarını bozmayacaktı. Bu kez sadece kapalı alanlar olmayacaktı; salgının etkisiyle yıkılmış bir şehirde geçecekti yeni *Resi* oyunu. Başlarda hem donanımın yetersizliği, hem de veri kapasiteleri gibi sorunlar yüzünden projenin ölü doğduğu söylense de Mikami, yetenekli ekibi sayesinde yapımcılığını üstlendiği bu projenin de altından başarıyla kalkıyor ve ortaya unutulmaz *Resident Evil 2* çıkıyordu. 5 milyondan fazla

Mikami getirilmişti. Haliyle yeni bir *Resident Evil* oyunu için çalışmalar başlıyordu. Bu kez ekibin elinde yeni nesil cihazlar vardı. Sega Dreamcast ve PlayStation 2 yeni bir rekabetin fitilini ateşliyorlardı. *Resident Evil: Code Veronica*, Dreamcast için çıktığında, oyunseverler ilk kez önceden render edilmiş arka planlar yerine tamamen gerçek zamanlı çizilen üç boyutlu ortamlarda geçen bir *Resi* oyununun tadına vardılar. Yine aynı yıl *Dino Crisis 2* çıkıyor ve yine hatırı sayılır satış rakamlarına ve inceleme puanlarına ulaşıyordu. Fakat Mikami artık türün mekaniklerinin ömrünün sonuna geldiğinin farkındaydı ve aklında *Resi* serisini bambaşka noktalara taşımak için değişik fikirler dolanıyordu. Yeni bir tane yapmaya başladılar. Fakat Mikami'ni deyişiyle *Resi* için fazla gotik temalar içeriyordu ve biraz fazla "hızlıydı". "*Arif'in Manchester'a attığı golü ararken…*" sendromuna yakalanan ekip yeni bir *Resi* oyunu için çıktıkları yolu *Devil May Cry* ile tamamladıklarında tarihler benim 19. doğum günüm olan 23 Ağustos 2001'i gösteriyordu. Aynı gün oynayamasam bile hediyenin böylesi her zaman makbuldü. Mikami ve ekibi *Devil May Cry* ile aksiyon türünde yepyeni bir sayfa açmışlardı.



2001 yılında Mikami oyun tarihinin en tartışmalı kararlarından birini veriyor Nintendo ile münhasırlık (exclusivity) anlaşması imzalıyordu. Anlaşmaya göre bundan böyle ana *Resident Evil* oyunları sadece Gamecube platformuna özel olacak, geçmiş *Resi* oyunları Gamecube'e uyarlanacaktı. Vay anasınıydı! Bu karar geldiğinde kafamı nerelere vuracağımı şaşırmıştım. Zaten o yıllarda oyun falan bulmak meseleydi, sırf *Resi* için o dönem dağıtıcısı bile olmayan Nintendo'nun Gamecube'ünü bin bir güçlükle yurt dışından getirtmiştim. Orijinal *Resident Evil*'ın yeniden yapımı, serinin öncesindeki olaylara konu olan *Resident Evil Zero* ve esas oğlan *Resident Evil 4* Gamecube'e özel olacaktı; gel de karşı koy…

ATILAN HER ADIM KORKUTUCU

Resident Evil'ın yeniden yapımı hatırı sayılır rakamlara ulaşıyordu ancak yepyeni bir oyun olan *Resident Evil Zero* geride kalınca Capcom hissedarları arasında homurdanmalar başlamış oldu. Büyük bütçeli *Resident Evil 4*'ün satış rakamları konusunda herkes tedirgindi. Fakat Mikami Nintendo ile yaptığı anlaşmanın arkasında ısrarla duruyordu. Hatta o sıralarda Capcom Five olarak bilinen bir dönem başlamış ve Mikami, *Resi 4*'ün yanında dört adet daha Gamecube platformuna özel oyun açıklamıştı: *P.N.03*, *Viewtiful Joe*, *Killer7* ve *Dead Phoenix*. Bizzat başında yönettiği ve özel olarak ilgilendiği *P.N.03* müthiş hayal kırıklığı yaratınca, Production Studio 4'ün yönetim tahtından inen Mikami, takım içindeki yapımcılardan biri olarak yoluna devam ediyordu. Mikami, *P.N.03* ile tekrar yeni bir şeyler denemek istemiş fakat bu kez özellikle oyun basınının keskin eleştirilerine maruz kalmıştı.

O dönemlerde Mikami iyice motive olmuş olacak ki, *Resi 4*'ü asıl tasarımcısı olan Hiroshi Shibata'dan alıp bambaşka bir noktaya taşıdı. (Resi 4 aslında bambaşka bir oyun olarak piyasaya çıkacaktı: tinyurl.com/ogz-resi4) *Resi 4*'te eski tarz korku/hayatta kalma mekaniklerini tamamen bir kenara bırakıp daha hareketli olan üçüncü kişi aksiyon tarzıyla birleştirdi. Oyun türü tamamen baştan tanımladı. Çıktığı 2005 yılında "yılın oyunu" ödüllerini toplamasının yanında, tasarımcıları en çok etkileyen oyunlardan biri olarak bir efsane haline geldi. Mikami yine beklenmeyeni yapmış, tüm sorumluluk ve riskleri almış ancak bu kez ilk *Resident Evil*'dan bu yana en büyük başarısını kazanmıştı. *Resi 4*'ün omuz üzeri nişan alma sistemi birçok oyun için standart olacaktı.

Şu aralar firması **Tango Gameworks** ile tasarladığı *The Evil Within* ile bizleri yıllar sonra tekrar korku/hayatta kalma türünün görkemli günlerine götüren Mikami, bundan öncesinde *God Hand* ve *Vanquish* maceralarına girişmişti. Her iki oyun da Mikami'den beklendiği üzere ezber bozan yapımlardı. Özellikle *Vanquish*'te denediği yeni mekanikler daha sonra *Bulletstorm*, *Crysis 2* ve *Killzone 3* gibi popüler yapımlarda görülecekti.

Mikami gibi sürekli yeni bir şeyler deneyen; tek bir oyun içinde dahi beklenmedik şeyler yapabilen birisinin 25 yıllık kariyerini buraya sığdırmak hiç kolay değil. Bu adam oyun sektöründe yapılabilecek ne varsa yapmış bir kişi… Bugünlerde taze 50'li yaşlarına giren Mikami-san hâlâ üretmeye devam ediyor. Bir sonraki projesinde yine farklı sularda takılacağını adım gibi biliyorum. **-Faruk**

Mikami'nin Kafası

Üstadın kafası hep güzeldir ancak şu Nintendo anlaşması sırasında daha bir yukarılara çıkmış olacak. Tüm endüstrinin, hatta Capcom'un kendisinin bile bu anlaşmayı sorguladığı zamanlarda Mikami, Nintendo'nun hep ama hep arkasında durmuş. Resident Evil 4 çıkıp da ortalığı darmaduman edince iyice gaza gelen Mikami aynen şu ifadeyi kullanmış: "*Eğer bu oyun Gamecube'den başka platforma çıkarsa harakiri yapacağım.*" Bu birçok basın mecrası tarafından "kafamı keserim" olarak çevrilince olay bir "meme" haline dönüşmüştü. Eh, Resi 4 elbette ki o dönemlerin en çok satan fenomen konsolu PS2'ye çıkacaktı ama olan Mikami'ye olmuştu elbet. İfadeleri nedeniyle sonradan özür dileyen Mikami, *God Hand* oyununda bu durumla dalga geçmişti. Oyunda Mikami's Head (Mikami'nin Kafası) adlı bir yarış köpeği bulunuyordu.

MIKAMI'NİN YOLU

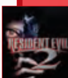
Hele aşağıdaki oyunlara bir bakın… Çoğunu ya tasarlamış, ya yönetmiş ya da yapımcılığını üstlenmiş:



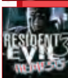
1993 Aladdin… Mikami'nin Capcom içerisinde hatırı sayılır bir adam olmasını sağlayan ilk oyun.



1996 Orijinal Resident Evil… Sadece kendini değil, PlayStation markasını da patlatıyor.



1998 Tutmuş bir sistem varken yenisine ne gerek var. Resi 2, zombilerle dolu koca bir şehri ayaklarımıza seriyor.



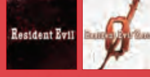
1999 Korku oyunlarını sevenlerin altın yılı: Resi 3 ve Dino Crisis.



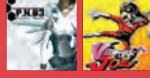
2000 Resident Evil: Code Veronica ile tamamen üç boyutlu ortamlara giriyoruz. Dino Crisis 2, türün biraz daha aksiyon sosuna bulanabileceğini kanıtlıyor.



2001 Devil May Cry ortaya çıkıp aksiyon oyunlarını sonsuza dek değiştiriyor. Ha bu arada Phoenix Wright: Ace Attorney, Mikami'nin yapımcılığında piyasa çıkıyor. Üstat yine başka diyarlarda geziyor.



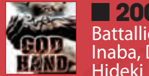
2002 Nintendo dönemleri başlıyor. Resident Evil'ın yeniden çevrimi ve Zero, Gamecube severleri mest ediyor.



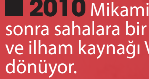
2003 Mikami'nin en yoğun geçirdiği yıllardan biri olsa gerek: P.N.03, Viewtiful Joe, Dino Crisis 3 ve Resident Evil Outbreak.



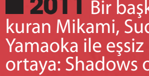
2005 Ve bir başyapıt daha: Resident Evil 4… Ha, arada Killer 7 gibi oynamayanın çok şey kaybedeceği bir yapım daha var bu yıl…



2006 Steel Battallion'dan Atsushi Inaba, Devil May Cry'dan Hideki Kamiya ve Mikami… Yıldızlar topluluğunun elinden çıkan eşsiz God Hand.



2010 Mikami uzun bir aradan sonra sahalara bir başka ezber bozan ve ilham kaynağı Vanquish ile geri dönüyor.



2011 Bir başka yıldızlar takımı kuran Mikami, Suda 51 ve Akira Yamaoka ile eşsiz bir yapım çıkarıyor ortaya: Shadows of the Damned.



2014 The Evil Within. (Buradan direkt inceleme sayfalarına…)



SHADOW REALMS

HANİ SECRET WORLD VARDI YA...

Bu sene içinde *Evolve*'da ve *Fable: Legends*'da gördüğümüz bir formül var: 4'e 1. Herhalde 2015'in popüler terimlerinden birisi bu, çünkü **Bioware**, yeni projesi *Shadow Realms*'te de bunu uyguluyor. "*Bir tarafta Dragon Age: Inquisition varken böyle aksiyon ritmi hızlı bir oyun da nesi?*" demeyin. Bu sefer işin başında Bioware Austin var, üstelik burada da kuru aksiyondan fazlası saklı. Hep "*Bioware köklerine dönüyor*" diyorduk ya hani.

Shadow Realms, bir Bioware oyunundan beklenecek şekilde sağlam bir geçmiş hikâyesine sahip. Her ne kadar oynadığımız karakterlerin tam bir fantezi dünyasına uygun Warrior, Assassin, Wizard gibi sınıfları olsa da aslında modern dünyadayız. Bizler normal yaşamlarımızı sürdürürken, **Embra** adındaki bir yerden dünyaya bir portal açılıyor. Embra, karanlığın güçleriyle (Shadow Legions) yürüttüğü savaşı kaybetmekte, o nedenle orada yaşayanların yardıma ihtiyacı var. Açılan portalın sebebi de bu. Tabii bu işlem esnasında oradaki büyü gücü Dünya'ya sıçrıyor, insanları etkiliyor ve bizler de bu etkilenen kişiler arasındayız. Kravatımızı hafif açıyor, topuklu ayakkabıları evde bırakıyor ve Embra'ya yardıma gidiyoruz.

Ama karşımızda da başka bir oyuncu var – bir Shadowlord. Bu dörtlü grubun karşısına tuzakları ve düşmanları çıkaran, onların hayatını zorlaştıran kişi yani. Gayri ihtiyari kıyaslayacağınız *Fable: Legends*'tan farklı olarak Shadowlord da oyunu üçüncü kişi perspektifinden oynuyor. O da orada, dövüşün arasında ama üç kurala tabi: Görünmez, doğrudan saldıramaz ve asla öldürülemez.

Tabii Shadowlord isterse bir düşmanın bedenini ele geçirip, dünyada fiziksel bir yansımaya kavuşabiliyor. Böyle zamanlarda dört oyuncu ona zarar vererek bedenden ayrılmasını, tekrar ruh haline gelmesini sağlayabiliyorlar. Ama Shadowlord bu halinde tuzakları dizmeye, düşmanları çağırmaya, en mantıklı taktik olan oyuncuları ayırmaya devam ediyor.

Aksiyonu, alfa öncesi sürümde olsa bile az çok dengeli olan oyun toplamda altı farklı karakter sınıfı (warrior, assassin, wizard, cleric, ranger ve warlock) sunuyor. Büyü güçleri işi fantastik öğeler katsa da karakterlerimiz kot pantolonları ve baskılı t-shirt'leriyle oradalar. Tabii bu tasarımlara fantastik dünyanın eklemeleri de geliyor. Silahlarla, efektlerle, oyun Embra'yı unutturmuyor bize.

Daha yapım aşamasının başlarında sayılabilir *Shadow Realms*. Evet, bir senaryosu olacak. Ekibin başındaki **Jeff Hickman** bu konuda hayal kırıklığı yaratmayacaklarını söylüyor. Üstelik bu bölümler tek kişi odaklı, sonunda bu 4'e 1 durumlara gebe olsa da ciddi ciddi sizi sarmanın peşinde. Farklı düşmanlar, oyuncular arası denge, daha kişilikli ve genel geçer olmayan haritalar ve daha birçok şey ileride oyuna eklenecek. Ama Bioware, ilk açıklanışında yarattığı o hayal kırıklığını oynaması keyifli ve sürükleyici bir oyun yaparak çözmeye çalışıyor. Şimdilik doğru yolda gittiğini de kimse inkâr edemez. **-Sarp**



KOT - TİŞÖRTLE CANAVAR KESEN, TOPUKLULARLA FIREBALL ATAN GENÇLERİN MODERN ZAMAN FANTEZİSİ



- Tür: Aksiyon / F2P
- Yapım: Bioware Austin
- Dağıtım: EA
- Platform: PC (ilk olarak)
- Çıkış Tarihi: 2015 sonları

BOŞ VAKİTTE KAHRAMANLIK

1 Bioware, Shadow Realms'teki karakter özelliklerini yaratırken Dungeons & Dragons'un sınıflarını dikkate almış. Görsel olarak olmasa da, beceriler ve arketipler D&D'den geliyor.

2 Shadow Realms'te yetenek içinde boğulmuyorsunuz. Toplamda dört özellik, fareyle saldırma ve kaçma ana özellikler. Bir de sağlık iksirleriniz var. Karakter sınıfları olsa da, seviye atladıkça bu karakterleri farklı ağaçlarda geliştirebiliyorsunuz. Üstelik birden fazla şeyi deneme şansınız da var. Silahlar da bu işin cabası tabii.

3 Her oyuncu, oyuna başlarken bir de Shadowlord yaratıyor. O da aynı diğer karakterler gibi seviye atlıyor. Ama Shadowlord'un mekanik olarak geliştirilmesinde daha ekibin çok iş varmış.

4 Bir Bioware oyununda romantizm olmadan olmaz. O nedenle Shadow Realms de bu konuda açık fikirli gelecek. Seçimler, kararlar, aşk, ihanet hep oyunun parçası olacak.



5 Şimdilik PC'ye çıkacak olsa da oyun PC'ye özel olmayacak. Diğer platformlar elenmiş değil. Ama tek bir platforma odaklanmak, şimdilik ekibin işine geliyor. Planlar da F2P olması yönünde.





BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

O kadar fuardan sonra yazacak oyunumuzun kalmadığını sanmayın haa!



MOUNT & BLADE II: BANNERLORD

Şu oyunun başlığını atmak bile bir keyif aslında. Eğer *Mount & Blade: Warband*'e sahipseniz ve oyuna bir miktar da olsa kendinizi kaptırdıysanız, Steam hesabınızdaki saatler kesin bir 30-40'ı bulmuştur. Bu miktarın 100'lere çıktıkları da var, benim bir arkadaşım ise 600 saati geçerek takdirimi fazlasıyla kazanmış durumda.

Objektif bakacak olursak, *Warband*'de çok fazla hata ya da eksik bulabiliriz. Bunlar sonradan gelen *Fire & Sword* ya da *Napoleon Wars* ile kapanan eksikler de değil üstelik. Ama tüm o eksikler bile üstünde onlarca, kimileri için yüzlerce saat at koşturacak bir dünyayı sevmenin önüne geçmedi. Bu noktada *Bannerlord* ne yapıyor peki? *Warband* ve Mount & Blade'in ilk sürümü arasındaki o sıçramayı tekrar edebilecek mi? İşte bu biraz çetrefilli bir konu.

Bir şeyi açıklığa kavuşturalım: *Bannerlord*, *Warband*'in üstüne oynanış olarak çok bir yenilik getirmenin peşinde değil. **Taleworlds**, bozuk olmayan şeyi tamir etmeme yöntemini kullanıyor ve ufak geliştirmeler dışında alıştığımız o leziz dövüşü aynı şekilde bırakıyor olduğu yerde. Buna oyunun sandbox olarak düşünülebilecek dünyası, farklı fraksiyonları ve onlarla olan ilişkilerimiz de dahil. *Bannerlord*, görünüşe göre altı fraksiyondan oluşacak, ama bu sefer fraksiyonlar arasında askeri birlik farklarını daha net göreceğiz. Yani herkes aynı atlı birliklerle, aynı mızraklı taburlarla dolanmayacak. *Warband*'de zaten bir derece de olsa bunu görebiliyorduk ama bu sefer hatlar daha keskin.

Ama *Bannerlord*'un en çok parladığı nokta, Taleworlds'ün oyunu tasarlamak için yarattığı oyun motoru. Bu motor, daha sonra modcuların kullanımına da sunulacağından *Bannerlord* gerçekten sonsuz bir birikime kapılarını açabilir. Evet, *Warband* bile modlarıyla canavar gibi içerik sunabiliyordu ama *Bannerlord* bunu daha da ileriye taşıyacak gibi görünüyor.

Zaten aynı oyun motoru görsellerden yüz animasyonlarına, aksiyondan karakter yaratımına kadar çok daha fazla çeşit sunuyor artık. *Mount & Blade* oyunları, uzun ömürleri sebebiyle eskimeye mahkûmlar tabii ama *Bannerlord* bu sürecin mümkün olduğunca geç gelmesini sağlama peşinde.

Bunların dışında hevesle beklediğimiz kale kuşatmalarında yıkılabilir binalar, yerleşim yerlerini yapma ya da binalarla anlamlı şekilde geliştirebilme gibi detayları daha öğrenmedik. Ama Taleworlds'ün sadece grafik cilası çekip bire bir aynı oyunu sürmek gibi bir niyeti yokmuş. Yine de bu ketumluk çıkış tarihinin yakın olmaması gibi bir geri dönüşe sahip ki, zaten en çok canımızı yakan şey o. Bekle bekle, nereye kadar yahu? **-Sarp**

Yapımcı: Taleworlds **Yayıncı:** Taleworlds / Steam **Tür:** Aksiyon **Çıkış tarihi:** 2015 istiyoruz! **Platform:** PC

İstemetre:











BLOODBORNE

Bloodborne'u sürekli dosyaların içine iliştiriyoruz. Hakkında o kadar fazla güncelleme geçtik ki Temmuz'dan beri, oyuna dair söyleyeceğimiz şeyler bayağı azaldı derken, alfa testi davetleri dağıtılıverdi. Böylelikle daha önce biz basın mensuplarının denediği bölüm, oyuncuların emrine amade oldu.

Bugüne kadar söylediklerimizi doğrular nitelikte yorumlar dolanıyor etrafta. Zıplamanın ve yuvarlanmanın eski dostumuz korunmayı saf dışı bırakması oyunun ritmini bayağı bir değiştirmiş durumda. Aynı şekilde düşman sayısındaki farklılık da, *Souls* serisinden miras kalan taktikleri tekrar gözden geçirmeyi gerektiriyor. Gamescom dosyasında taş atarak düşmanları bir bir çekmeden bahsetmiştim sizlere zaten.

Bloodborne, Şubat'ta çıkacak bir oyun için hâlâ alfa aşamasında olmasıyla korkutuyor gibi gözükebilir ama sakin olmakta yarar var. Bir ertelenme haberi gelebilir diye kendimizi hafif miktarda hazırladık gerçi. Çünkü her şeyiyle tam olmadan çıkacağına, geç çıksın diyenlerdeniz biz.

Yapımcı: From Software **Yayıncı:** Sony Computer Entertainment
Tür: Aksiyon **Çıkış Tarihi:** 6 Şubat 2015 **Platform:** PS4

İstemetre:





KILLING FLOOR 2

İlk kez *Unreal Tournament 2004*'ün modu olarak hayat bulan *Killing Floor*, şimdi kendi başına bir oyun olarak karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. *Left 4 Dead*'in ruhunu taşıyan, ama çılgınlığıyla ünlü olan *Killing Floor* kendisini görmeyeli bayağı geliştirmiş. *Soldier of Fortune* günlerindeki vahşet sistemlerini gözden geçiren ekip, kopan uzuvlar ve farklı şekillerde öldürmeye dair bir sistem geliştirmişler. Kısaca **MEAT** sistemi, özetle düşmanların vuruldukları noktalara göre parçalanmalarını sağlayan bir sistemler grubu aslında. Bilimsel gibi gözükse de, bizi ilgilendiren tek şey her seferinde farklı şekillerde kopan Zed parçaları olacaktır.

Zed'ler, yani düşmanlar konusunda da ilk oyunun sunduklarının üstüne eklemeler yapıyor ekip. Toplamda 12 farklı Zed çıkacak karşımıza ki, her birinin farklı dertleri var. Üstelik Cyst gibi türler kendi içinde de ayrılıyor, Stalker görünmez olabiliyor, Crawler duvar ve tavanlardan üstümüze geliyor. İşimiz zor yani, şimdiden söylemesi.

Killing Floor 2'ye daha var, ama önce alfa, sonra da beta davetiyeleriyle hayatımıza çıkışından çok daha önce girmesi muhtemel. O nedenle gözleriniz açık olsun deriz.

Yapımcı: Tripwire Interactive **Yayıncı:** Steam **Tür:** Korku FPS
Çıkış Tarihi: Tahminler 2015 sonu diyor **Platform:** PC

İstemetre:

Her ay sağdan soldan bir şeyler öğreniyoruz ve **10 tanesini** bu sayfada topluyoruz!



01 Nimetle Oyun Olmaz

Yaratıcılık ve saçmalık arasındaki o meşhur ince çizgi, bu defa kızarmış bir dilim tost ekmeği olarak çıktı karşımıza. Buyurun; sizi *I Am Bread* isimli oyunumuzla tanıştıralım. *Surgeon Simulator* gibi gayet makul bir oyundan tanıdığımız **Bossa Studios**, kim bilir ne türlü beyin fırtınasının neticesinde, hamur işi tadındaki oyununu duyurdu. *I Am Bread*'de, her sıradan ekmek dilimi gibi biz de koşuyor, atlayıp zıplıyor, çatılardan sarkıyor ve eninde sonunda maalesef tost oluyoruz. Simülasyon oyunlarının geldiği nokta gerçekten kaygı verici… **tinyurl.com/OGZ85-eppek**

03 Sebastian Bey, Ne Yapıyorsunuz?!

Korku oyunlarının bug'ları > Diğer her türlü bug. Uzun zamandır gerçekliğini kabul ettiğimiz bu denklem, kendini bir kez daha kanıtladı bu ay. Shinji Mikami'nin yeni gerilim şaheseri *The Evil Within*'de dönen bıçaklara kafayı kaptıran ana karakterimiz Sebastian'ın, gırtlağından fışkıran kanlara aldırmaksızın düşman avlamaya devam ettiği bir bug videosu yayınlandı. Kahramanımızın "hayatta kalma" içgüdüsünün bu kadar sağlam olması cidden hayranlık uyandırıcı ve korkunç. Sen de herkes gibi gidip duvarın içinde falan takılı kalsana adam, bu hal ne? Git üstüne doğru düzgün bir şeyler giy bakayım. **tinyurl.com/OGZ85-evil**





04 En Dandik Süper Güç

Geçen ay dergide yapacağımız dosya konularını konuşurken konu "saçma sapan süper güçler" başlığına geldi. O nedenle oturup bilmediğimiz neler varmış diye araştırmaya başladık. Bulduğumuz en dandik süper kahramanı sizinle de paylaşmazsak olmaz: 1940'larda yayınlanan bir seride yer alan Yeşil Lama, Budist bir süper kahraman, yeteneği ise reenkarnasyon. Ölüp ölüp dirilmek fena yetenek değil tabii ama hikâye fena: Asıl yeteneği görünmezlik olan Gri Lama, dergi kapağında iyi görünmüyor diye yeşile boyanıp "hmm bari reenkarne olsun" diye yetenek değiştirmiş.



02 Kim Kardashian Space Program

Geçtiğimiz günlerde, eminim ki hepinizin uykularını kaçıran bir soru nihayet cevap buldu. Bir yıl boyunca Instagram'a yüklenen tüm fotoğrafların çıktısını alıp üst üste koysak kaç kilometrelik bir yığın olur? Sırayla söylüyorum; 37 dakikada 443 metreyle Empire State Building'in tepesine, 12 saatte 8848 metreyle Everest'in zirvesine, 6 günde 100.000m ile atmosferin dış çeperine ulaşıyoruz. Peki 1 yılda? Ortalama 21,9 milyar fotoğrafla 6.351km. Evet arkadaşlar, aya fezaya ulaşmanın alternatif bir yolunu bulmuş olduk, hepinizi daha fazla selfie çekmeye davet ediyoruz.

05 Game Of Thrones: Aileler Yarışıyor

Telltale Games'in *Game of Thrones* temalı yeni macera oyunundan haberiniz var değil mi? Peki içeriği neredeyse tamamen gizli bu oyunun Starklar ya da Lannisterlar değil de Forresterlar hakkında olduğunu biliyor muydunuz? Bir dakika… Forresterlar da nereden çıktı? Öyle bir aile olduğunu bile bilmiyordunuz değil mi? "**You know nothing Oyungezer okuru**" diyerek bir kenara çekiliyoruz. (Çünkü biz de serinin kitaplarında birkaç satırdan fazla bahsi geçmeyen bu aileyi henüz bilmiyoruz, Telltale'den gelecek haberleri bekliyoruz.)





06 P.T.'yi De Minecraft'ladılar

Minecraft = Wikipedia'nın oyun dünyasındaki karşılığı. Eline geçirdiği her şeyi piksel piksel bloklara çeviren *Minecraft* oyuncularından biri, bu defa gerçekten bol bol hayır duası toplayacak bir iş yaptı. *Silent Hills*'in olay yaratan tanıtım oyunu *P.T.*'yi kendi yorumunu da katarak modelledi. Oyunun sadece PS4'te olması çoğunuzun canını sıkmıştı, biliyoruz. Ama artık sempatik bir PC versiyonu da var, girip o lanetli evin koridorlarında dolaşabilirsiniz.



07 Hişşş, Bizimkiler Duymasın

Ayın kara haberi Macaristan'dan geldi. Süper zeki Macar hükümeti, bütçe açığını kapatmak için internet kullanımına vergi getiren bir yasa tasarısını parlamento gündemine taşıdı. Küçük, sempatik bir tırtıklama da değil bahsettiğimiz; indirilen her gigabayt başına 62 cent istiyor devlet. Yani yasa bir şekilde geçerse, internetin en yaygın kullanım alanları düşünüldüğünde, her şeyin sanalının gerçeğinden daha pahalıya geldiği ilk ülke olacak Macaristan. Ya da o kadar geniş düşünmeyin; 20GB'lık bir oyunu kutulu almak yerine indirmeyi tercih edenlerin tek gerekçesi "devlet beni soysun" olacak bundan sonra.



08 Paranın Satın Alamadığı Şeyler

İlginç şeylerin yüzde 50'si şehir efsanesidir. Ama bu değil: Michael Jackson 90'larda Marvel Comics'i satın almak istemiş. Bu kısmı daha önce de duymuş olabilirsiniz ama muhtemelen ilk kez duyacağınız bir kısmı daha var hikâyenin; Jackson'ın bu büyük yatırımı yapmaktaki asıl amacı Spider-Man rolünü oynayabilmekmiş. Biz demiyoruz, Stan Lee söylüyor. Yıllarca "Peter Pan sendromu" teşhisiyle yaşamak zorunda kalan MJ'in böyle de bir Spidey takıntısı varmış işte. Bu fantezisini kostümlü partilerde değil de direkt Marvel'i satın alarak gerçekleştirme planını ise "Paranın Gücü" başlıklı makalemizde bulabilirsiniz. (Bir gün yaparız belki.)



09 Oyun Basını Akıllı Olsun!

IŞİD'in sosyal medya merakı sizi de şaşırtıyor mu? Yani müziği bile "günah günah" diyerek yasaklamaya çalışan bu manyaklar topluluğunun Twitter ve Facebook'tan çıkmaması bir acayip değil mi? Sadece sosyal medya da değil, adamlar GTA Online'da propaganda filmi çekip yayınladı. Neyse, El Kaide de onlara özenmiş, geçen gün kendilerinden şöyle bir tweet düştü timeline'ımıza: "Biz terörist bir organizasyon değiliz. Sadece oyun basınındaki iş ahlakı konusunda ciddi kaygılarımız var." Hesap sahte olsa da, insan karşısında basın etiğinden söz eden bir adet Usama bin Ladin görünce ürperiyor.



10 Desinler_Değişemem.gif!

Milletin İngilizce kelimeleri yanlış telaffuz etmesine sinir olanlardan mısınız? Wi-Fi'ı vayfi, Facebook'u façe diye okuyanlarla dalga mı geçiyorsunuz? Öyleyse sizi yanımıza alalım, hep birlikte dönüp kendi bozuk telaffuzumuza gülmemiz gerekiyor çünkü. Meğer yıllardır gelişine vurduğumuz ve "gif" dediğimiz GIF, "jif" diye okunuyormuş. Maalesef. Üstelik formatın geliştiricisi **Steve Wilhite** bu konuda çok hassasmış. Konuyu nereye bağlayacağımı bilemiyor ve "keps"i "caps" diye okuyan yeğenime bu vesileyle sevgilerimi iletiyorum.



FARCRY 4

SAVAŞIN İÇİNDE YEŞEREN ŞEY KAHRAMANLIK DEĞİL BOŞ VERMİŞLİKTİR **-SARP KÜRKCÜ**



Bizim etkinlikte tecrübe edebildiğimiz yerler genelde tropik bir iklime ve bitki örtüsüne sahipti. Himalayalar'ın tepelerine doğru uzanıp giden üsleri ya da asker çeşitlerini de katarsanız, Far Cry 4'teki içerik zenginliği iştah kabartıyor.

Bir taraftan araç kullanıp diğer taraftan silahla ateş etmek özellikle konsolda zor. O nedenle inin, işinizi bitirin, sonra aracınıza atlayın.



Leonardo Da Vinci'nin ünlü tablosu *Mona Lisa*'nın, söylemesi ayıptır, cücük kadar olduğunu biliyor muydunuz? Ben bilmiyordum, ta ki yakından görene kadar. Tamam, başparmak ölçeğinde bir çizim falan değil ama tahminlerimden çok daha küçük bir tablo. **Ubisoft**, *Far Cry 4* için bizi Paris'e davet ettiğinde giden kişi olarak Louvre Müzesi'ne burnumu sokmasam olmazdı, o şekilde görebildim ben de ünlü tabloyu. Gerçi bir tarafta tablonun önüne çekilmiş koruma şeridi, diğer tarafta beni ezmeye ve özçekim yapmaya çalışan yığınla Uzakdoğulu insan arasında kaldığım için detaylar biraz bulanık. İnsanın içinde bulunmaya alışık olmadığı durumlarda nasıl hissizleştiğini bilirsiniz. Aslında bu noktada *Far Cry 4*'ün baş karakterine benzediğimi söyleyebilirim ama önce şu Paris mevzusunu aradan çıkaralım.

Evet, Paris'e, *Far Cry 4*'ü yakından görmeye gittim bu ay. Aklınıza gelebilecek, hatta kimilerine çoktan gelmiş olan o hayal kırıklığını da anlıyorum: Paris'te bir Ubisoft etkinliği varsa, orada olması gereken şey *Assassin's Creed: Unity* idi. "Ama...ama" diye savunacak halim yok. Şehrin birçok yerine gidip *Unity*'de görme ihtimalimiz olan binaları ve tarihin bıraktığı izleri inceleme şansım oldu. O nedenle haklısınız, taşların yerli yerine oturmasını engelleyen tek şey *Unity*'nin eksikliğiydi. Ama diğer taraftan Ubisoft'a da kızamıyorum. Bizi kalkıp Himalayalar'a götürecek halleri yoktu herhalde. Paris bile soğuktu arkadaş, Himalayalar'ı tahmin bile edemiyorum.

Etkinliğe dair hafızamı her kurcaladığımda şehrin bende bıraktığı o muazzam etkiyi, her köşe başında gördüğüm binaların işlemelerini hatırlıyorum öncelikle. O nedenle sorsanız, *Assassin's Creed: Unity*'ye çok fena kayabilir anlatacaklarım. Bugün bile topu topu bir hafta kadar vakit geçirdiğim şehir taze izleriyle beni çağırıyor. Ama iyi ki bu bir monolog, böylece ben de *Far Cry*'a, Kyrat'a, yani yazının alakalı olduğu konuya odaklanabilirim.

DAĞLARIN ARASINDAKİ O İSTİKRARLI ESİNTİ

Far Cry isminin öyle çalkantılı bir geçmişi var ki. Aynı isme ve 4'e kadar çıkmış olan numaralara (bir grup da spinn-off oyuna) sahip olsa da bayağı biçim değiştirmiş bir marka aslında. *Far Cry*'ın, yani 2004'te **Crytek** tarafından yapılmış ilk oyunun bugüne kadar geçirdiği değişimi şöyle bir gözden geçireyim dedim bu yazıya başlamadan önce. İnsan unutuyor çünkü birçok detayı.



Far Cry'dan bahsederken Afrika'ya ve onun coğrafi yelpazesine nasıl da şartlamışız kendimizi. Hatta ilk oyunla ikinci oyun arasında karakterlerden oynanışa, sıkı ama biraz başarısız değişimlerin yaşanması sonucunda bir dolu da laf etmişiz. Bilmeyenler için anlatmak lazım; Crytek ve Ubisoft *Far Cry* isminin haklarında anlaşamayınca hayatımıza isim benzerliği olan başka bir oyun girmişti: *Crysis*. Tabii *Crysis* farklı bir yol izledi, *Far Cry* ise üçüncü oyunda bambaşka bir yöne kırdı direksiyonu. →





→ *Far Cry 3*, açık dünya ve aksiyon temalarını birleştiren, hem de bunu hiç de baştan savma olmayan bir hikâyeyle başarabilen nadir oyunlardandı. Ben *Far Cry 3*'ün sonunu oynayarak görmedim. Çünkü *The Elder Scrolls* serisi hariç açık dünya ile birincil kişi kamerasını birbirine yakıştıramamış bir oyun sever olarak o kadar uzun süre kalamadım başında. Ama bu yine de bayağı bir saatimi harcamamı, odaklanmam gereken başka şeyler çıkıp oyunu bir kenara koyana kadar hikâyesini işleyişine hayran olmamı engellemedi.

Far Cry 3'ün açık dünya algısına getirdiği o dokunuş kamera açılarında, karakter monologlarında gizliydi biraz da. Hani *Call of Duty*'yi çizgisel yapısıyla, etrafta patlayacağı belli script sahneleriyle anarız ya... Gerçekleşecek her önemli olayın, bizim orada olmamızı gerektirdiğini biliriz. Olur da bir haritada beklersek, ilerlemezsek dünya durur adeta. O nedenle açık dünya oyunlarda hep bir dengesizlik vardır. Bazı yerlerde hikâye ilerlerken bir şeyler değişir, onun dışında dünya genelde durağandır. Çünkü oyun sizin tam olarak nerede ve ne zaman olacağınızı bilmez. Buna en iyi örnek *Just Cause 2*'dir aslında. Evet, aylarımı harcadığım bir diğer açık dünya oyunu. Hatta tropik takımadalarda geçtiğinden *Far Cry 3*'e daha da yakın bir örnek. Aylarca uğraşıp ele geçirdiğim üslere rağmen oyun dünyası çok boş ve durağandı *Just Cause 2*'de. *Far Cry 3* ise bunu rasgeleliği ile bir şekilde düzeltmeyi başarmıştı. Bir yere pusmuş, düşman avlamaya niyetlenirken üstünüze atlayan yabani hayvanlardan tutun da bir devriyenin şans eseri sizi zor durumda yakalamasına kadar oyun, siz yokken de Pasifik Okyanusu'ndaki o adada hayatın sürdüğünü hissettiren olaylarla doluydu.

Tabii bunun yanında o derli toplu, ikon gibi karakterler vardı. Sadece deli Vaas'tan bahsetmiyorum. Evet, **Vaas Montenegro** söylediği her bir replikle, verdiği tüm popüler kültür referansıyla, kameraya gözlerini dikip sergilediği performanslarıyla ilgi çekiciydi. →



"KONULU DÜŞMAN YAPTIK SİZE"

Ubisoft'un etkinliğinde kral gibi tahtına kurulmuş olan Lucien Soulban'ı yakaladım. Kendisi oyunun hikâyesinden ve senaryo örgüsünden sorumlu iki baş yazardan biri. Deli bir diktatör misali yanaşıp, ne biliyorsa sökülmesini emrettim!

SARP: Hazır bir yazar yakalamışken, oyundaki görev çeşitliliğini sormak istiyorum ben. Yan görevler ve ara görevler nasıl bir ilişki içinde?
LUCIEN: Bu aslında önem verdiğimiz konulardan biriydi. Oyuncunun deneyimi bizim için önemliydi. Yapılan tüm görevler daha uyumlu olmalıydı. O nedenle her şeyin mümkün olduğunca geçişsiz, birbirine bağlı olmasına özen gösterdik. Her bölgenin Kral Min'e ne ifade ettiği ile başladık. Oranın yüzbaşıları nasıl insanlar, Min'e neden destek oluyorlar ve bölgede ne yapıyorlardı? Bu sorulara cevap bulduk. Sonuçta her şeyi birbirine o kadar sıkı bağlamaya dikkat ettik ki, oyuncu ana görevden ayrılıp yan görevlere geçiyormuş gibi hissetmeyecek. Daha doğrusu, deneyim olarak ikisi birbirinden çok ayrılmayacak. Her görevin kendi önemi, kendi ağırlığı olacak.

NPC'leri nasıl tasarladınız? Yan ve ana görevler arasında NPC detaylandırması açısından fark var mı?
Bu bütünlüğü sağlamaktaki en büyük aracımız NPC'lerdi aslında. O nedenle oyundaki her karakterin bir amacı var. Orada öylesine bulunmuyorlar yani. Ayrıca birbirilerine de bağlılar, geçmiş hikâyeleri de var.

Peki bu yüzbaşılar için de geçerli mi?
Kesinlikle. Hatta onlar üstünde en çok çalıştıklarımızdı. Kendi aralarında bir politika örgüsü düşünmemiz bile gerekti. Çünkü oyuncuya sadece öldürülmek üzere yaratılan düşmanlar sunmak istemedik. Her yüzbaşı, Kyrat'ın geçmişine dair bir şeyler içeriyor.

Peki Ajay'e dair neler söyleyebilirsin?
Ajay hep yerini yadırgayarak yaşamış birisi. Annesiyle ilişkisi de pek sağlıklı sayılmaz. Ama ters giden bir hırsızlık vakası Ajay'in hayatını değiştiriyor, annesinin kimliğine dair gözlerinin biraz açılmasını sağlıyor. Bu sırada annesi kanser, zaten ölümü ve son dileğiyle ilgili şeyleri biliyorsun. Ama Ajay, Kyrat'a gelene kadar burayla nasıl bir bağlantısı olduğunu bilmiyor.

O zaman Pagan Min ve Vaas'ı kıyaslayalım mı?
Iıı... Çok fazla spoiler vermek istemiyorum ama Min'i tanıttığımız videodaki performansı ve bilinmezliği oyun boyunca görmeyi bekleyebilirsiniz. Ayrıca daha yakın ve kişisel şekilde iletişimimiz olacak kendisiyle. Zaten Min'in derdi sizi öylesine öldürmek değil, tek boyutlu bir düşman yaratmamaya çalıştık. Sonuçta da her bir hamlesiyle sizi daha da merakta bırakacak birisini tasarladığımıza inanıyoruz.

O halde ben de teşekkür edip oyuna döneyim Lucien.
Ne demek, iyi oyunlar!



→ Ama onun dışında Liza, Citra, Dennis ve daha birçoğu vardı. *Far Cry 3* sadece açık dünyasıyla değil, o dünyaya bir şekilde oturan kimlikli karakterleriyle de başarılıydı.

Şimdi tüm bunları neden anlattım ben? 2012'de çıkan bir oyuna bu kadar yer vermek neden? Biz şahane bir *Far Cry 3* hatırlıyoruz, Ubisoft da bunu biliyor. Oysa *Far Cry 3*'ün aynı zamanda tonla bug'ı, senaryosunda ve oynanışında yığınla eksiği de vardı. Hayvanları avlamak için haritada ne kadar gezdiğinizi hatırlıyor musunuz? Peki ya kolunuzu bacağınızı sonsuza dek sararak nasıl hayatta kaldığınızı ve bununla dalga geçtiğinizi? Durup dururken bug'a giren düşmanları? Ateş etseniz de zarar görmeyenleri? Yavaş yavaş çevresinde döndüğünüz için sizi fark etmeyen yapay zekâyı? Tahminen ben hatırlatmasam, hayır. İşte Ubisoft bundan korkuyor. Haklı olarak korkuyor. Çünkü aradan geçen iki senenin ardından insanlar *Far Cry 3*'ün ne kadar harika bir deneyim olduğunu hatırlıyorlar. Aynı benim övdüğüm şekliyle, her şey tozpembeymiş gibi. Sorunlar kafalardan silinip gitti bile.

Ama Paris'te oyunu denerken, en azından bu iki oyunun karşılaştırmasını bir dereceye kadar yapabildim. Kendi başarısının yanında, yılların getirdiği bir değeri de var *Far Cry 3*'ün ve dördüncü oyunun bu şöhretle baş etmesi biraz zor. Ama merak etmeyin, öncülünden bağımsız bir oyun olarak *Far Cry 4* de ismini hak eden bir oyun gibi duruyor. Eğer çok bir değişim beklemiyorsanız tabii.

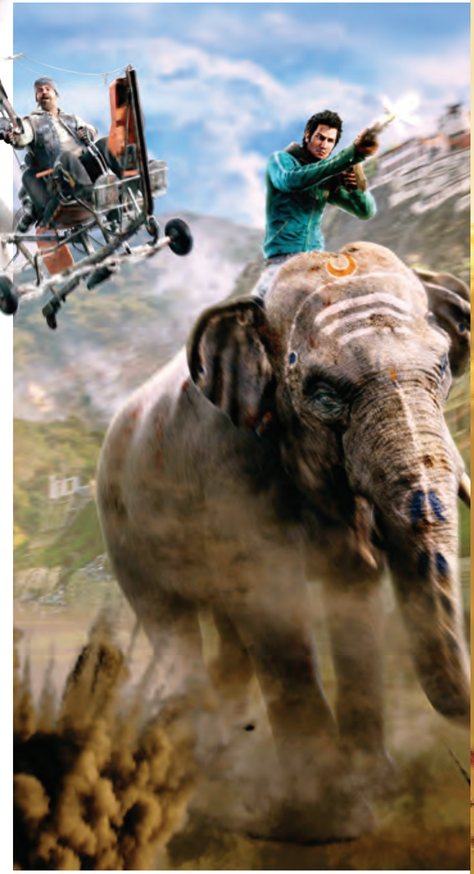
AİLENİN MİRASINI SIRTLANMAK

Far Cry 4, bizi **Ajay Ghale** adlı karakterimizin kontrolüyle baş başa bırakıyor. Bu zamana kadarki *Far Cry* oyunlarında rastlamadığımız bir detay gizli burada: İlk kez bulunduğumuz toprakların yerlisi bir karakterle birlikteyiz. Ama Ajay pek de Kyrat'ı, yani Himalayalar'da bulunan bu ufak kurgu bölgeyi bilmiyor. Çünkü o küçükken babası ölmüş ve annesi onu alarak Birleşik Devletler'e kaçmış. Ajay da hayatının büyük çoğunluğunu orada geçirmiş. Peki neden Kyrat'ta? Çünkü annesinin ölmeden önceki son isteği küllerinin Kyrat'a geri getirilmesi. Sadık bir evlat olarak da Ajay annesi Ishwari'nin bu dileğini yerine getiriyor. Tabii iyi mi yapıyor, o bambaşka bir soru.

Ajay'ın aile yaşantısı biraz karmaşık aslında. Sonuçta Kyrat, gerçek bir Himalaya bölgesi olmadığı için Ubisoft öyle uçuk, öyle insafsız şeylere girişebilmiş ki Ajay'ın hem geçmişi, hem de güncel macerası bir yün yumağı gibi. Ama kaşındıranından, rahatsız edeninden. →









Giriş videosunda gördüğümüz ve alık suratlı askerimizin canına okuyan Pagan Min'in sahneye ne sıklıkta geleceğini bilmiyoruz. Ama biz Kyrat'ın altını üstüne getirirken şatosunda uzun süre daha oturacağını sanmıyoruz. Ne de olsa bizimle ekstra ilgileniyor.

OYUNDA MÜTTEFİKLERİMİZ OLSA DA BU MÜTTEFİKLERİN SADAKATİ KAFADA SORU İŞARETİ. HERKESİN PLANI KENDİNE AİT ÇÜNKÜ





→ *Far Cry 4* +18 ibaresini layığıyla hak ediyor. Savaş tarafından yıpranmış bir toprak Kyrat, Ubisoft da bu ruhu incelikle işlemiş oyuna. Nasıl ki ben, Louvre Müzesi'nde Mona Lisa ile Uzakdoğulu turistler arasında kaldıysam buranın halkı da Pagan Min ve direniş arasında sıkışmış. İnsanların çoğu o konuma istemeyerek gelmiş, ne yapmaları ya da nasıl davranmaları gerektiğinden emin değiller. Bir taraf seçmeleri gerekiyor pek tabii ama bu taraf sadece onlara kurşunu sıkacak kişinin tipini değiştiriyor. Savaş böyledir zaten, yarattığı umutsuzluk da resmen toprağa işlemiş durumda.

Ufak bir örnek vereyim: Uğradığım köylerin birisinde işlenen bir cinayet var. Bu cinayetle ilgili sizi bilgilendiren kişi ise küçük bir çocuk. Yaşına rağmen o kadar net benimsemiş ki bu şiddetti... Elinizden tutuyor, sizi ölen kişinin cenaze töreninden uzağa çekiyor. Yetişkinlerin dağarcığında kelime kalmamış artık, bir tek o konuşuyor sizinle. Bu bahsettiğim görev ana hikâyenin parçası değil üstelik. Bir yan görev. *Far Cry 4* ciddiyet ve duyguların yansıtılması konusunda en az üçüncü oyun kadar iyi olacak. Tabii diğer görevlerde de aynı yoğunluğu yaşatabilirse.

Ama bu hüznün sizi çevrelemesine izin vermeyin. Karşınızda dev bir alan var: Kyrat. Harita boyutu olarak *Far Cry 3*'le aynı olsa da konuştuğum tüm Ubisoft çalışanları bu kez daha yoğun bir alan tasarladıklarından bahsediyor. Bir tarafta haritanın üstündeki →



PAGAN MIN'İ TANIYALIM

Ubisoft'un başındaki en büyük belalardan birisi Vaas (Sadece Jason'a bulaşmadı yani deli herif). Pagan Min açıklandığı günden beri ya ırkçılıkla suçlandı, ya da Vaas ile kıyaslandı. Geliştirici ekip de bu durumun farkında ama ırkçılık konusunda ağızlarını açmıyorlar. Bunun ağır bir yanlış anlaşılma olduğunu, niyetlerinin öyle olmadığını söylemek dışında. Ama Pagan Min'in en az Vaas kadar etkileyici bir karakter olduğuna inançları tam.

Pagan Min, kendi kendisini diktatör ilan etmiş bir suçlu aslında. Şimdilik oyunda bildiğimiz asıl kötü kendisi. Ama biliyorsunuz, Far Cry'da bu işler okyanustaki esinti gibi değişebiliyor. Hong Kong'da orta seviye bir uyuşturucu taciri ve bir İngiliz gurbetçisinin çocuğu kendisi. Irkındaki karışım sebebiyle Hong Kong'daki babası için utanç kaynağı olan Min, babasının altında çalışmaktan sıkılıp babasını saf dışı bırakarak bu işi kökünden çözmüş oluyor. O zamana kadar adı Gang Min olan acımasız katilimiz, dünya tarihinden tanıyabileceğiniz, kendi akrabalarını öldürüp güce kavuşan Burma kralından alıyor adını. Gerçi gerçekteki Burma kralı babasını değil, kardeşlerini öldürüyordu. Olsun, o kadarcık fark Burma kralında da olur.

Sonrasında ailesinin ekonomik gücünü, kendi itibarına ve suç dünyasındaki pozisyonuna kat çıkmak için kullanan Min, başına konan ödüllerden kaçmak adına Kyrat'a sığınıyor. Tabii buradaki halka kök söktürmeye başlayınca bir direniş alevleniyor. Direnişin başında ise Mohan Ghale adında bir adam var. Soyadı tanıdık gelmiştir herhalde. Ama olay sadece iki adam arasında geçen ve ülkenin bağımsızlığını tehdit eden bir çatışma değil. İki erkek ve bir kadından oluşan o lanetli üçgene dair bir savaş da yaşanıyor bu sırada. Mohan savaş alanında hayatını kaybedince, Min aslında aşık olduğu kadını kaybediyor. Çünkü Ishwari, çocuğuyla birlikte Birleşik Devletler'e kaçınca Min'in hayatında oluşan boşluk dolmuyor. O da Kyrat'ın idaresini birkaç psikopat yöneticiye bırakıp kendi şatosunda inzivaya çekiliyor.

Oyunun başlarında bu bilgilerin hızlıca öğrenileceğini biliyoruz, çünkü bizim denediğimiz oturum oyunun ilk 3-4 saatinden sonraydı. Herkes kimliğimizi biliyordu, ailemizin bu işin ne kadar içine girdiğinden de haberleri vardı. Bu bilgiler Ubisoft tarafından da açıklandığı için, gizli bir şeyler öğrenmiş sayılmazsınız yani.





→ sisi kaldırması için alacağımız kontrol noktaları, diğer tarafta alınması daha zor olan kaleler, etrafa dağılmış ve dinamik olarak çıkan karma görevleri, avlanacak hayvanlar (bu sefer haritada yerleri az çok gözüküyor), toplanacak hammaddeler, yan görevler, ana görevler, mini helikopter, planör, kamyon, araba... saymakla bitmiyor. Ama helikopterin eklenmesi ve tırmanış mekaniklerinin iliştirilmesi oyuna ayrı bir hava katmış. Dikey bir harita, araştırılacak farklı katmanlar olması fikri çok güzel hissettiriyor.

Yalnız oyunu baştan sona kadar arkadaşlarıyla oynamayı düşünenlere kötü haber: Co-Op oyuna dahil olduğunda ana senaryo görevleri kilitleniyor bir anda. Siz de ABD'den gelen ve tam bir yankee tipinde olan Hurk ile birlikte yan görevlere atılıyor, bir yerleri ele geçiriyorsunuz. Tüm oyunu oynayamadığımdan uzun vadede etkisini bilemiyorum ama ana oyunun yanına yamanmış ek bir özellik gibi hissettirdi Co-Op. Eğlencesi bol olsa da oyunu almak için yeterli bir sebep değil. Tabii son görüş için incelemenin şart olduğu konulardan birisi bu.

Bir diğeri ise ana senaryonun nasıl dallanıp budaklandığı. Bir yerde bana sunulan iki seçenekten birini seçmem gerekti mesela. Bunun sonucunda da bir şeyler değişti. Ben istihbaratın peşinden gittim, direnişten bir grup insan öldü. Aksi konumda insanları kurtaracak ama istihbarattan olacaktım. Bu seçim şansını oyun bana verdi, geliştiriciler de böyle birçok seçimle karşılaşacağımızı söylediler. Ama bunun Kyrat'ı "ne kadar" etkilediğinin cevabını alamadım.

Son olarak da haritanın o bana bahsedilen yoğunluğunu tecrübe etme şansım olmadı tabii. 4 saate yakın oyun süremde sadece 4 outpost aldım. O da haritanın ufak bir kısmını açtı. Bir de dikkatiniz nasıl dağılıyor anlatamam. Göreve giderken bulduğunuz bir tırmanma kancası ile bambaşka bir maceradasınız. Kabul, harita geniş ve dolu dolu. Ama o doluluğunun niteliğini ölçme şansım pek olmadı. Gerçi Kyrat görsel olarak başarılı. Bu, sadece güzel kaplamalarla falan alakalı değil. Etrafta uçuşan bayraklardan kayaların içine oturtulmuş yerleşim yerlerine kadar çok kişilikli gözüküyor *Far Cry 4*. Üstelik PS4'te denediğim oyun Ağustos sürümüydü, birkaç yerde kısa süreli donmalar haricinde performans sorunu da yaşamadım.

RÜYA ALEMİNDE HAYATTA KALABİLMEK

Far Cry 4'ü merakla beklemek için çok sebebiniz var. Hele ki *Far Cry 3*'ten keyif aldıysanız. Ama *Far Cry 4*'ün bir önceki atlamanın aynısını sağlayacağını düşünüyorsanız sizi büyük bir hayal kırıklığı bekliyor. Çünkü mekaniklerle, düşman çeşitleriyle, az çok *Far Cry 3*'ün hissine sahip. Ama bambaşka bir hikâyeyi bambaşka topraklarda anlatıyor. Üstelik gördüğüm kadarıyla, anlattığı toprakların kişiliğinden de faydalanıyor. Üstelik anlattığım gibi, Ubisoft da *Far Cry 3*'ten sonra atacakları adımın öneminin farkında. O nedenle son anda bizi ters köşeye yatırmazsa, pembe takım elbiseli adamla yan yana poz vermek için randevuya koşa koşa gideceğiz Kasım ortasında.

- **Tür:** FPS
- **Yapım:** Ubisoft Montreal
- **Dağıtım:** Ubisoft
- **Platform:** PS3, Ps4, Xbox 360, Xbox One, PC
- **Çıkış Tarihi:** 18 Kasım



BİZE DE GÖSTER!

Etkinliğe gidip sadece oyuna dair görüşlerle geri dönmedik. Oradan bolca oynanış videosu da kapıp geldik. Hatta bunları diğer birçok seriyle birlikte Oyungezer'in YouTube kanalına iliştirdik. Üç videoluk, neredeyse bir saatlik Far Cry 4 oynanışına ulaşmak için: *tinyurl.com/ogz-farcry4*



KYRAT HAYVANAT BAHÇESİ

Far Cry 3'ün okyanus kıyısı bir yerde geçmemesi timsahseverleri çok üzmüştü. Ama merak etmeyin, Kyrat'ta hepinize yetecek ve her isteğinize uygun bir vahşi hayvan bulunuyor.

FİL: Azıcık kışkırttığınızda ortalığı birbirine katan, hatta tepesine binip araçları birer oyuncakmış gibi itebilen bu devlerden korkun. Yolu üstündeyseniz, sizi de alıp götürebilir.

GERGEDAN: Benim oynarken karşılaştığım, iki şarjör mermi boşaltıp bir de molotof kokteyl attığım, yine de bana mısın demeyen deli hayvanlar. Benden sıkılması sayesinde hayatta kalabildiğim dedikodusu ne yazık ki gerçektir.

TİLKİLER: Çete gibi gezen bu arkadaşlar çok canınızı yakmaz ama öyle zehir gibi koştururlar ki silahla doğru düzgün hedef alamazsınız. Bıçağınız candır, üstelik "Clean Kill" yapıp iki katı deri toplarsınız.

YILAN: Kyrat'ın yeşilliklerinin arası çok mu boş sandınız? Yaprak zannettiğiniz şeyin tıslayan bir yılan çıkması, "Merhaba" diye dişlerini saplayıvermesi alışıldık bir şey. Bir de silahla zor vuruluyorlar, kafaları küçücük zaten.

KAPLAN: Hem gerçeği, hem de rüya aleminde üstü işlemeli olanı var. Kimisi düşmana, kimisi size saldırır. Ne yapacağı belli olmaz bu arkadaşların. Oyunda bayağı bir yoracak bizi gibi görünüyor.

BAL PORSUĞU: Belki de en korkutucu hayvan kendisi. Honey Badger adıyla YouTube'da aratın derim. Acı nedir bilmeyen, yılan yerken zehirden bayılıp kendine gelince aynı hızda yemeye devam eden, arı kovanına dalıp onlarca kez sokulmasına rağmen istifini bozmayan bir hayvan bu.

PAGAN MIN: Bakmayın öyle. Mike Tyson nasıl ki kulak ısırıyor, Pagan Min'in ne delilikler yapacağını bilmiyoruz. Bu besin zincirinin en tepesinde o var üstelik, saygı duymak lazım.





GOYUN KARDEŞLİĞİ

Yedi yıl kadar önce, hayalimizdeki dergiyi yapmak için bir masanın etrafında toplandığımızda aniden ortaya çıkmıştı Goyun. Oyunları seven, yumuşak, bembeyaz, bir eşi daha olmayan, Oyungezer'in sayfalarında bizimle birlikte yaşayıp gidecek bir yol arkadaş bulmuştuk böylece. Oyungezer yayınlanmaya devam ettikçe sürecek maceramıza ismini de verdi; "Fellowsheep" dedik, yani Goyun Gardeşliği... Ve tabii ki o günü unutacak değildik. Nice yaşlara Goyun, Nice oyunlara!

BİR KASIM AKŞAMI...

Neşelen dostum. Sana ne ısmarlayayım? Soğuk süt var iççen mi?

Eh, sen bilirsin.

...

EZIO DA ŞANSINI DENEDİ AMA...

SO EZIO

MUCH BIÇAK

WOW

Oo, Goyuncuğum, canımın içi, gel sana Lara'nın elinden Aztek altınlarını nasıl kaptığımı anlatayım.

...

BAR

FISIR FISIR FISIR... PARTİ... FISIR...

Ha tamam fısır parti fısır...

GOYUN MUTSUZDU. BOYNU BÜKÜK, EVE DOĞRU YOLA KOYULDU.

OLACAK ŞEY DEĞİL!

Diye geçirdi içinden. Nasıl unuturlar! 7 yıllık ömründe ilk kez bu kadar çaresiz ve yalnız hissediyordu (kurban bayramları hariç)

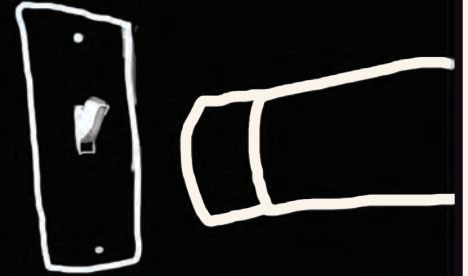


İÇİNDE KOPAN GÜRÜLTÜYE ALDIĞI TEK YANIT, KAPININ SONSUZ VE SİNİR BOZUCU GICIRTISI OLDU.



BİR AN ÖNCE YASTIĞINA GÖMÜLÜP AĞLAMAK İSTİYORDU...





TOYNAĞINI UZATTI VE...



SÜRPRİİİZ!!!

EFSANELER Serisi

EFSANELER SERİSİ BAŞLIYOR!

Uzun zamandır size hem daha önce hiçbir oyun dergisinin vermediği ilginçlikte, hem hoşunuza gidecek, hem de anlamlı olacak bir hediye vermek istiyorduk. Ve bu istekten, ***Oyungezer Efsaneler Serisi*** ortaya çıktı!

Bu serimizde (şimdilik 12 ay boyunca 12 muhteşem oyun kahramanı olarak planladık) unutamadığımız oyun karakterlerinin kartondan, kendi başına ayakta duran modellerini vereceğiz size. Bunda amacımız hem masanızı süslemek, hem de herkesin ulaşamadığı oyun karakterleri figürlerinin tadını verecek bir hediye sunmak. Umarız beğenirsiniz :)
Bu hediyeyi tasarlarken, yapıştırıcı kullanmanıza gerek kalmadan, sadece dikkatli bir makas işiyle yerinden çıkartabilmenizi amaçladık.

1. İşaretli yerlerden ana karakteri ve onun üstünde duracağı kaideyi kesin.
2. Kaideyi, karakterin altındaki kesiklere denk getirecek şekilde bükün ve iki parçayı birleştirin.

Hepsi bu kadar :)

Oyungezer Efsaneler Serisi hakkında görüşlerinizi belirtmek veya sonraki karakterler hakkında tavsiyede bulunmak isterseniz, ***efsaneler@oyungezer.com.tr*** e-posta adresine bir mesaj atın.

EFSANELER SERİSİ TOPLU GÖSTERİM

KASIM 2014	ARALIK 2014	? OCAK 2015	? ŞUBAT 2015
? MART 2015	? NİSAN 2015	? MAYIS 2015	? HAZİRAN 2015
? TEMMUZ 2015	? AĞUSTOS 2015	? EYLÜL 2015	? EKİM 2015

IN SEARCH OF INCREDIBLE

Ağ Çözümleri
Hızlı • Kolay • Kararlı





DSL-AC68U Çift Bant
ADSL/VDSL Modem Router
Wireless-AC1900

Geleceğe hazır çok yönlü kullanım ve dünyanın en hızlısı!

Tek cihaz, iki işlev

DSL ve Ethernet WAN bağlantıları arasında seçim yapabilme olanağı sunan DSL-AC68U, modem artı kablosuz router ya da sadece kablosuz router olarak kullanılabilir. Yüksek düzeyde güç tüketen iki ayrı cihaz yerine tek bir cihaz kullanarak ihtiyaçlarınıza uyan modu seçebilir, enerji ve yer tasarrufu sağlayabilirsiniz. İster temel ev kurulumu ister gelişmiş bir kablosuz ağ için olsun, DSL-AC68U her durumda ihtiyacınız olan esnekliği size sağlar.

En yüksek USB hızı

ASUS DSL-AC68U kablosuz modem router, USB 3.0 portu ile donatılmıştır. USB 3.0 teknolojisi, USB 2.0'a kıyasla on kata kadar daha hızlı aktarım sağlar. Çok sayıdaki uyumlu cihaz ile 3G/4G bağlantı paylaşımı, ASUS AiDisk uzaktan dosya erişimi ve içerik akışının yanı sıra FTP, HTTP ve UPnP sunucu işlevleri kolaylıkla ve büyük bir hızla gerçekleştirilir. En önemlisi, indirme işlemi ve yazıcı paylaşımı bilgisayar kapalıyken bile 7/24 yapılabilir.



AiRadar %150 Wi-Fi kapsama alanı sunar*

ASUS AiRadar, daha fazla kapsama alanı, veri işlem hızı ve istikrar için hassas bir sinyal gönderimi güçlendirme teknolojisi kullanarak kablosuz aygıt bağlantılarını güçlendirir.



Özellikler

Çalışma Frekansı	2.4 GHz ve 5 Ghz	Wi-Fi Veri Oranı	802.11ag : 6,9,12,18,24,36,48,54Mbps 802.11b : 1, 2, 5.5, 11Mbps 802.11n : 450Mbps'a yükseltilebilir 802.11ac: 1300Mbps'a yükseltilebilir 802.11n TurboQAM : 600Mbps'a yükseltilebilir
Arayüz	1 x RJ11 / 4 x Gigabit LAN Portları / 1 x USB 3.0 Port / 3G/4G paylaşım, HDD paylaşımı, SAMBA,Media server,FTP Server &Yazıcı desteği		

*Gerçek Performans Servis Sağlayıcınızın Hizmetine Göre Farklılık Gösterebilir.

**Tasarım ve Yenilik Ödülü jürilere sunulan açıklayıcı materyallere dayanmaktadır.

inceleme

Bilen Adam

STEAM STEAM ELLERİN?

22 Eylül sabahı çok çok güzel bir güne uyandı Türkiye... Steam Türk Lirasına geçmiş ve herşeyin fiyatı inanılmaz derecede ucuzlamıştı: 1 doları 1,5 TL olarak alan Steam'deki 80 liraya The Witcher 3'ler, 99 liraya Call of Duty Advanced Warfare'ler, 70 liraya Civilization Beyond Earth'ler insanların gözünü döndürmüştü adeta! İnsanlar uyanıp da bilgisayarlarına baktıkça, sosyal medya adeta alev aldı! "Şimdi Aral düşünsün"ler, "Playstore halt etmiş"ler havada uçuşuyordu. Yalan yok, o heyecan içinde biz de "biraz" oyun almış olabiliriz :) Bu fiyat düşüşünün en büyük istisnası Ubisoft oyunlarıydı: Ucuzlayan oyunların aksine, 1 dolar 3 TL (yani yaklaşık 1 Euro) olarak baz alınmıştı Ubisoft oyunlarında.

Ertesi sabah bu mutlu hal içinde uyanan Türkiye, ikinci ama tersine bir şok yaşadı: Steam'deki bazı oyunların fiyatları da Ubisoft gibi 3 TL'ye çıkartılmıştı: Önceki gece 70 TL olan Civilization BE, şimdi 170 TL'ydi. Aslında, bir gecede fiyatı artan oyunların hepsi 2K oyunlarıydı. Daha sonra bunlara Capcom da eklendi. Eh, zaten Steam'de sadece eski oyunlarını satan EA'de de bir değişiklik olmamıştı. Ancak bu forumları ve sosyal medyayı yeniden yangın yerine çevirmeye yetti! Bu sefer "Steam yokolsun!", "kahrolsun Aral ve Playstore! Onlar arttırdı bu fiyatları! Biliyorum, şahitlerim var", "Gaben'a ölüm!" sesleri ortalığı velveleye verdi.

Steam'in TL'ye geçişinin üstünden tam bir hafta geçti. Şu anda Steam üstündeki fiyatlarda üç farklı barem görüyorum:. Çoğu bağımsızlar için 1 dolar 2 TL'ye sabitlenmiş durumda – ki bir doların 2,23 TL olduğunu düşünürseniz yine %12,5 kârdayız. The Forest, AAA geliştiricilerden Ubisoft, Capcom, 2K ve eski EA oyunlarının fiyatları normalden daha pahalı. Warner Bros, CD Project, Activion, SEGA, Codemasters gibi baba firmaların oyunları ise sudan ucuz, normalde 60 dolara satılan oyunları 80 ila 99 TL'ye alabiliyoruz! Eh, bu durumda gözümüzü açık tutmak, indirimleri takip etmekten başka bir tavsiyem olmayacaktır. isthereanydeal.com gibi şahane bir site var, takip edin.

Fiyatlardaki bu kaosun sebebi ise çok basit: Kapitalizm. Şahsi görüşüm, Türkiye'deki distribütörlerin bir gecede, 24 saatten kısa sürede Steam'deki fiyatları zıplatacak bir şey yapmış olamayacakları yönünde. Elbette, "Steam'de fiyatlar böyle olursa, biz hayatta satamayız" diye serzenişte bulunmuş olabilirler. Ancak benim tahminim, Steam'in ilk başta tüm firmalarla görüşüp "hacı TL'ye geçince fiyatlandırmamızı 70-80 TL civarında yapacağız, ne diyorsunuz?" dediği yönünde. Bu süreç TL'ye geçişten çok kısa zaman önce olmuş olabilir ve sadece Ubisoft "bizim fiyatlarımızı aşağı çekmeyin, Euro baremine, hatta yukarıya yuvarlayın" diyebilmiştir. 2K ve Capcom ise ikinci 24 saat içinde geri dönmüş veya pek bilmedikleri bir bölge olan Türkiye için Ubisoft'u örnek almış olabilirler.

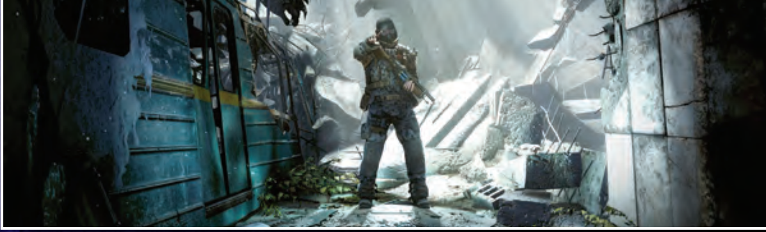
Yine şahsi görüşüm, Activision'ın da bu şekilde davranacağıdır (o yüzden, alabilirken toplayın Activision'ın oyunlarını). Ama SEGA, CD Project ve hatta Warner'ın bu tatlı seviyeden satmaya devam edeceklerini tahmin ediyorum.

Yine de heyecanlı bir hafta oldu yahu, şimdi bir de Cadılar Bayramı ve sonra Yılbaşı indirimleri geliyor, işte o zaman seyreyleyin gümbürtüyü!

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
80 Days	8	89
Dead Rising 3 Apocalypse Edition	8	70
Destiny	7	76
FIFA 15	8	82
Gang Beasts	-	-
Hack'n'Slash	8+	73
Hearthstone: Curse of Naxrammas	8	78
inFamous: First Light	5	73
Interstellar	5+	-
King's Bounty Dark Side	6	73
Lichdom Battlemage	7	69
Metro Redux	8+	84
Murasaki Baby	7	69
Naruto Shippuden Sun Storm	7	74
Oddworld: Abe's Oddysee - New 'n' Tasty	7	84
Planetary Annihilation	5	63
Total War: Rome 2 - Emperor Edition	8	-
Super Time Force Ultra	8+	83
The Sims 4	6+	70
The Walking Dead: Season 2	9	80
Vanishing of Ethan Carter	8+	81
Wasteland 2	8	81

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

Ekim'in son haftasını komple Steam'in TL'ye geçişinde ülkece önce parti, sonra da hüsran havasında geçirdik. Peki Steam fiyat politikasında oyunların Türkiye'deki fiyatlarıyla diğer bölgelerdeki fiyatları arasında ne gibi farklar var? 2014 sonu döneminde en çok beklenen AAA oyunlar üzerinden en pahalı ve en ucuz fiyatları Türkiye fiyatlarıyla karşılaştıralım bakalım:

OYUN	EN PAHALI	TÜRKİYE	EN UCUZ
ASSASSIN'S CREED: UNITY	179 TL	179 TL	66 TL (Rusya)
FAR CRY 4	179 TL	179 TL	66 TL (Rusya)
COD: ADVANCED WARFARE	168 TL (EU)	99 TL	51 TL (Rusya)
FM 2014	140 TL (EU)	80 TL	51 TL (Rusya)
LARA CROFT AND THE T. OF OSIRIS	50 TL (EU)	28 TL	19 TL (Rusya)
THE CREW	145 TL (JAP)	115 TL	66 TL (Rusya)
THE WITCHER 3	141 TL (UK)	80 TL	32 TL (Rusya)
DYING LIGHT	148 TL (NOR)	99 TL	41 TL (Rusya)
ESCAPE DEAD ISLAND	105 TL (UK)	50 TL	30 TL (Rusya)

Görünen o ki, Ubisoft fiyatlandırmasında kantarın topuzunu bayağı kaçırmış: Oyunlarını tüm dünyada en pahalı bize satıyor! Ancak, garip olan her Ubisoft oyunu böyle değil, The Crew oyununda en pahalı biz değiliz. Diğer oyunlardaysa bariz bir ucuzluk var, ama tabii ki Rusya fiyatları kadar ölü değil.



DRIVECLUB

ÇARPIŞAN ARABA SİMÜLATÖRÜ -ALİ SEZGİN

Oyunların adı üzerine çok düşünmemek gerektiğini öğrendim yunların adı üzerine çok düşünmemek gerektiğini öğrendim öğrenmesine ama bazen kendime engel olamıyorum. *Drive-* öğrenmesine ama bazen kendime engel olamıyorum. *Drive-* *Club* mesela; ismini dilimize çevirmek isteseniz muhtemelen *Club* mesela; ismini dilimize çevirmek isteseniz muhtemelen "Sürüş Kulübü" uygun olurdu. Yani düzgün bir aklın bu şekilde çalı- şacağını tahmin edebiliyorum. Ama benim aklıma, engel olamadığım bir şekilde, hep "Ankara Şoförler Odası" geliyor. Dalga geçmiyorum, benim için *DriveClub*'ın karşılığı bu. Böyle havalı gizli bir yarış kulübü yerine, ellerinde çaylarıyla oturmuş yoldan geçenleri izleyen amcalar bence *DriveClub*'ı daha iyi anlatıyor.

Öncelikle bilmenizi isterim ki oyunun çok oyunculu tarafının da tadını çıkarabilmek için inceleme yazısını olabildiğince geciktirmeye çalıştım (yaklaşık olarak üç hafta). *DriveClub*, sıra dışı bir yarış oyu- nu olmak üzere yola çıktı ve ne yazık ki seçtiği rota onu fazlasıyla taşlı yollara çıkardı. Zamanında *Project Gotham Racing*'lerin, *Forza Motorsport*'ların ve hatta ucundan *Grand Turismo*'nun yapmaya baş- ladığı şeyi bir adım ileri taşımaya çalışıyor çünkü. İnternetin, sosyal ağların, bilgilerin bu kadar yaygın olduğu bir ortamda oyunların da, yarışların da bu şekilde işlemesi kulağa oldukça mantıklı geliyor.

Pistlerde yarışırken arkadaşlarınızın hayalet arabalarıyla kapışabil- mek, kulüpler kurarak yarışlara girmek ve tamamen kendi sosyal altyapısına sahip bir dünyada yarışmak kesinlikle kulağa güzel geliyor. *DriveClub* da işte tam olarak bu yüzden sınıfta kalıyor. Çünkü her şeyin mükemmel olduğu bir dünyada yaşayabilmemiz için, her şeyin mükemmel çalışması gerekiyor.

HIZDAN DEĞİL YAPAY ZEKÂDAN KORK

DriveClub ne olabildiğine gerçek hissettirmeye çalışan simülasyon- lara, ne de gerçeküstü sürüş dinamiğine sahip oyunlara özeniyor. Aynı *Project Gotham Racing* ya da *Grid* gibi, ikisinin arası bir yol tutturuyor. Fakat seçtiği pistler oynaması oldukça zor ve beceri isteyen türde. *DriveClub*'da toplamda 55 pist ve 50 araç var. 55 pist kulağa oldukça zengin geliyor, 50 araçsa bir o kadar az. 55 resmi pistin bazıları ülkele- re bağlı ortak yollar kullanan noktalar. Norveç temalı bir yolda geçtiği- niz bir köprüyü yine bir başka Norveç pistinde geçiyor olabiliyorsunuz mesela. Sonunda rotalar değişse de, pistlerde benzer elementlerin kullanılması tekrar eden yarışlarda da sorun yaratıyor. Aklınızda tünelden sonra sola dönüş olduğu kaldıysa yandınız mesela. Çünkü

yeni pistte keskin bir sağa dönüş olabiliyor. Pistlerin gerçek zamanlı olarak değişim geçirmesini **Evolution Studios** çok güzel kotarmış. Akşamüstü başladığınız bir yarışta, zaman geçtikçe farların parladığı, gözün gözü görmediği bir ortamda bulabiliyorsunuz kendinizi. Araba konusundaysa, her ne kadar son derece güzel modellenmiş olsalar da 50 aracın hiç de yeterli olmadığını söylemeliyim. Bu tarz oyunlarda araçlar arasında kalite farkı olmasından dolayı, aynı klasmanda aşağı yukarı 10 farklı araç arasından seçim yapmanız gerekiyor. Takdir edersiniz ki 12 aracın aynı anda yarışabildiği bir oyun için bu rakam oldukça düşük. Bu konuda *DriveClub*'ın rakiplerine bakıp biraz ders alması gerekiyor.

Her şeye rağmen *DriveClub*'ın en iyi yanı hâlâ pistleri. Pist tasarımları çok çok güzel ve oyun her fırsatta gözünüzü yarıştan ayırıp doğal güzelliklere bakmanız için elinden geleni yapıyor. Sıkı yarış oyuncuları bilir; pilotlar dönüşlerde hız azaltmak ve frene basmak için virajın yaklaşmasını beklemek yerine, belirledikleri referans noktalarına güvenmeyi tercih eder. Viraj çizgisinin başladığı ilk nokta, yolun yanına dikilen bayrak, farklı renkteki bir reklam panosu gibi pek çok küçük "detay" pilotlar için son derece önemli olabiliyor. Bu kadar detay dolu pistlerde işte o referans noktalarını bulmak çok da zor olmuyor.

Buraya kadar anlattığım her şey *DriveClub*'ın iyi ve doğru yaptığı şeylerdi, bu noktadan sonra sonu belirsiz ve karanlık bir yola giriyor olacağız. Oyunun çevrimiçi altyapısı, basın versiyonu bize ulaştığında henüz çalışmadığı için yapay zekâ ile bol bol kapışma şansı buldum ve söylemek zorundayım ki tek kelimeyle berbatlar. Diğer yarışçılar, asla ve asla sizin durumunuza ve hızınıza ayak uyduramıyor. Aksine onlar için yarışta belirlenen hangi nokta varsa oraya ulaşmak için ellerinden geleni yapıyorlar ki, buna oyunun normalde cezalandırdığı "çarpıp yoldan çıkarma" hareketi de dahil. *DriveClub*, diğer yarışçıları geçmekten iyi viraj almaya kadar her şeye puan veriyor ve bu puanlarla şoför seviyenizi yükselterek daha farklı araçları kullanabiliyorsunuz. Bu sistemi kötüye kullanan oyuncular için de şoförlerin puan kaybetmesi ve araçlarının kısa süreliğine yavaşlaması gibi bir geriye düşme cezası işliyor. Şimdi lütfen biri bana şunu açıklasın: Ben şeridimde giderken ve önümdeki viraja odaklanmışken, tamponuma tekrar tekrar çarpan yapay zekâ yüzünden neden puan kaybediyorum? Normalde bu tarz oyunları öyle agresif bir modda oynamayı sevmem ama *DriveClub* gerçekten oyuncuya başka şans tanımıyor.

CARMAGGEDDON'A BAKMIŞTIM BEN AMA!?

Tek kişilik oyunda çarpıp çırpmanın başarılı olmanın tek yolu olduğunu öğrenen oyuncular çok oyunculu yarışları da doğal olarak rezil ediyorlar. Her virajda çarpanı, yoldan çıkarmaya çalışanı derken oyun zaten çok da keyif vermiyor. Hepsinin ötesinde oyunun yapısı ve mevcut pistler böyle kalabalık yarışları kaldıramıyor. Geçiş yapacak çok çok az alan var ve agresif sürüş tarzının bir şekilde "desteklenmiş" olması bu konuda fazla işe yaramıyor. Bir diğer sorun da yarış içine eklenen kapışmalar. Örneğin bir virajı dönerken oyun sizden belirli bir skorda yanlamanızı istiyor diyelim. Bu yapılamayacak bir şey değil, ama o yanlama çoğu durumda zincirleme kazalara yol açabiliyor. Aynı şekilde belirli bir ortalama hızı yakalaması gereken şoförler genel olarak son hız araçların arasına girip bütün yarışı anında mahvedebiliyorlar. Bu durumun oyuncular deneyim kazandıkça düzelip düzelemeyeceği hakkında yorum yapmak isterdim ama Evolution elini çabuk tutmazsa oyunu satın alan oyuncuları da kaçırıp avuçlarını yalamak zorunda kalacak. Oysa ki düzgün çalışsa ve oyuncular mantıksız sürüş tarzlarına zorlanmasalar son derece sağlam bir çoklu oyuncu sistemi var. Zaman içinde açılan temalı yarışlara katılıp olup girebiliyor, kulüpler arasında yarışlar yapabiliyor veya belirli kurallar belirleyip karşılaşmalar düzenleyebiliyorsunuz. En azından kağıt üzerinde böyle olması gerekiyor.

DriveClub'ın vadettiği hemen hemen her şeyi, ya yanlış ya da oyunun konseptine uymayacak şekilde yapması bir yana, sosyal olarak çalışması gereken bir oyunun sosyal olmaması ve bu alandaki eksikleri bile oyunun hayallerimizden uzak bir hayal kırıklığı olarak tarihe geçmesine yetiyor. *DriveClub* büyük hedefleri olan ve hepimizi heyecanlandıran bir yapımdı ama ne yazık ki bunları gerçekleştirebilecek birikime ve motor gücüne sahip değil. Ciddi yarış oyunu fanatiklerindenseniz hemen göz atmak isteyebilirsiniz elbette, aksi takdirde *DriveClub*'ı denemek için indirimleri veya eninde sonunda çıkacak PS Plus sürümünü beklemenizi tavsiye ederim.

Tür: Yarış **Yapım:** Evolution Studios **Dağıtım:** Sony **Kutulu Fiyatı:** 180 TL **Dijital İndirme:** 180 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** eu.playstation.com



HANİ BENİM PS PLUS SÜRÜMÜM?

Playstation Plus sahiplerinin en azından satın almadan önce denemek için tercih edecekleri DriveClub'ın PS Plus sürümü ne yazık ki halen yüzünü gösteremedi. Oyunun sunucularındaki zorlanmalardan dolayı sistemin düzgün çalışmaması ve PS Plus'dan gelecek oyuncuların sisteme yük bindireceği gerekçesiyle, henüz Plus oyuncularının bu özel sürümü ne zaman deneyecekleri belli değil.

HANİ BENİM HAVA EFEKTLERİM?

Drive Club'ın bolca reklamı yapılan hava efektleri de ne yazık ki tam sürüme yetiştirilemedi. Sonradan gelecek bir yamayla oyuna eklenecek efektlerin ne zaman geleceği belli değil. Muhtemelen sunucular düzelmeden hava efektlerini de göremeyeceğiz.

+

- Pistler harika
- Gece gündüz döngüsü çok hoş

–

- Rezil yapay zekâ
- "Rubber-banding"
- Çevrimiçi oynamak sinir bozucu
- Oyun tasarımındaki hatalar

6

SON KARAR
Driveclub yılın hayal kırıklıkları yarışında finişe ilk sıradan giriyor.









ENDLESS LEGEND

BİR DE OYNAYABİLSEK... -M. İHSAN TATARİ

Geçtiğimiz şu son bir-iki ay sıra tabanlı oynanış sevenler için tam bir şölendi. Önce *Divinity: Original Sin*'le bayram ettik, sonra *Shadowrun: Dragonfall* genişleyip zenginleşerek tek başına bir oyun olarak çıktı karşımıza. Ardından uzun zamandır beklenen *Wasteland 2*'ye gömdük gecelerimizi. Şimdi de *Civilization* tarzı şehir kurma oyunlarını sevenleri ve altıgenlerle yatıp kalkanları memnun edebilecek bir yapım var kaşımızda: *Endless Legend*.

SONSUZ SEÇENEK

Endless Legend, eski Ubisoft çalışanlarının bir araya gelerek kurduğu **Amplitude Studios**'un üçüncü oyunu. Ve tıpkı *Endless Space* ve *Dungeon of the Endless* gibi o da aynı evrende fakat farklı bir zaman aralığında geçiyor. Bu sefer karşımızda fantastik temalı bir diyar var ama elf, cüce, ork gibi bilindik ırklar yerine hepsi de birbirinden kesin çizgilerle ayrılan, sekiz orijinal sınıf bulunuyor emrimizin altında. Örneğin kimseye açık açık savaş ilan edemeyen, ticarete ağırlık veren ve istedikleri zaman şehirlerini böceklerin sırtına yükleyip başka bölgeye kaydırabilen **Roving Clans**. Ya da bir zamanlar soylu birer şövalye olan, şimdilerdeyse hayatta kalabilmek için kurbanlarının ruhlarını emmeye mahkûm **Broken Lords**. Hiç kimseyle ittifak kuramayan, her şeyi yiyerek yok etmeye odaklı leşçil halk **Necrophages**. Sekiz ırkın sekizinin de kendine has bir hikâyesi, artıları ve eksileri var. Hepsinin nihai amacı farklı ve bu da bizlere her seferinde farklı bir oynanış deneyimi sunuyor. Hatta dilersek istediğimiz özellikleri seçip kendimize ait bir ırkı sıfırdan tasarlama imkânına da sahibiz. Oyunun bize tanıdığı özgürlük sadece ırklarla sınırlı değil; *EL* bugüne kadar gördüğüm en ayrıntılı harita tasarım araçlarından birine sahip. Tıpkı *Civ*'de olduğu gibi oyun alanını tek bir kıtadan, adalardan veya düz bir araziden oluşacak şekilde tasarlamayı mümkün kıldığı gibi, iklimlerden tutun da yer şekillerinin yüksekliğine kadar pek çok şeyi canımızın istediği gibi değiştirmemize müsaade ediyor. Tundra iklimi, çöl iklimi, buzul iklim; dağlık, tepelik ya da çorak araziler... Haritanın her seferinde rasgele oluşturulması da bir diğer artı.

Irkımızı seçip haritamızın özelliklerini belirledikten sonra bir kahraman, iki asker ve bir adet de settler'dan oluşan küçük bir grupla baş başa kalıyoruz. Her ırkın birimleri ve kahramanları birbirinden tamamen farklı özelliklere ve görünümlere sahip fakat üretilebilir sınıf sayısı sadece dört. Bunlardan biri de settler olunca geriye yalnızca üç savaş birimi kalıyor. Bu sayı bana çok az geldi; *Heroes*'daki renkli orduları burada da görmek isterdi gönül. Hem kahramanlarımız hem de askerlerimiz girdikleri savaşlarda tecrübe puanı kazanarak seviye atlıyor. Ayrıca her kahramanın kendine özgü bir yetenek ağacı da mevcut; seviye atladıkça emirlerinin altındaki adamlara ya da yönetimine geçtikleri şehirlere ekstra özellikler kazandırabiliyorlar. Oyundaki bir diğer ilginç özellikse kahramanlarımız dâhil emrimizdeki tüm birimlerin ekipmanlarını değiştirebilmemiz. Örneğin titanyum rezervlerini ele geçirdiğimizde ve gerekli teknolojiyi icat ettiğimizde adamlarımızı titanyum zırhlarla donatabiliyoruz.

SONSUZ AYRINTI

Çoğu 4X oyunun aksine *EL*'de bir bölgeye sadece tek bir şehir kurabiliyoruz. Bunu yaparken altın, gümüş ya da diğer değerli kaynaklara ne kadar yakın olduğumuzun bir önemi yok; çünkü gerekli teknolojileri elde ettikten sonra hâkim olduğumuz bölgedeki herhangi bir kaynağın üzerine tek bir tıkla, hiçbir işçi vs gönder-



ŞEHRİMİ NASIL BÜYÜTÜRÜM?

Endless Legend'ın açıklamadığı zilyon tane özellikten biri de bu. Oyunda şehirlerinizi genişlettiğinizde veya yeni bir şehir kurduğunuzda halkınız anlamsız bir şekilde mutsuz oluyor. Ama bir taraftan da büyümek zorundasınız, aksi takdirde bilgisayar canınıza okuyor. O nedenle şehirlerinize seviye atlatmalısınız. Bunun için öncelikle "borough" (ilçe) adlı teknolojiyi icat etmelisiniz. Fakat her bir borough, nüfusun mutluluğunu 20 puan, diğer tüm kaynaklarıysa 1 puan azaltıyor. Yapmanız gereken şey şehir merkezinizin etrafındaki her altıgene bir borough yerleştirmek. Böylelikle +3 science, +3 dust, +4 influence, +5 defans ve +10 mutluluk kazanabilirsiniz. Onun da etrafını çevirirseniz bir seviye daha atlarsınız.

Kaynak: tinyurl.com/ogz-sehir





Uzaktan göze güzel gözüken bu topraklara aldanmayın.

meden madenlerimizi kurabiliyoruz. Dikkat etmemiz gereken yegâne konu şehrimizi kurduğumuz noktanın FIDSI (food, industry, dust, science, influence) açısından zengin olması. Yiyeceğin bolluğu nüfusu, endüstri ve ilimin çokluğu ise ne kadar hızlı üretim yapabildiğimizi etkiliyor. Nüfuz puanlarıysa diplomatik ilişkilerde ve imparatorluğun geleceğe yönelik kalkınma planlarında kullanılıyor. Şehrimizdeki işçiler arttıkça her birini bu alanlardan dilediğimize kaydırabiliyor ve üretimi hızlandırabiliyoruz. Oyundaki teknoloji ağacı çağlara bölünmüş birkaç daireden meydana geliyor. Bunun güzel tarafı hepsinin birbirinden bağımsız olması, böylece ulaşmak istediğiniz icadı elde edebilmek için alakasız şeyleri keşfetmekle uğraşmıyorsunuz. Can sıkıcı tarafıysa hiçbir taktiksel yanı olmaması. Bir yerden sonra boş verip hepsini arka arkaya seçiyorsunuz gidiyor.

EL'in dünyası keşfedilmeyi bekleyen harabelerle, çeşitli FIDSI bonusları veren anomalilerle (vahalar, büyülü taşlar vs.) ve *Civilization*'daki barbarlar gibi hareket eden kabilelerle dolu. Her bölgede sadece tek bir kabile yaşıyor ve dilersek savaşarak dilersek de diplomasi yoluyla bunlardan bazılarını sömürgemiz haline getirebiliyoruz. Bunu yaptığımız takdirde ekstradan adam ve kaynak elde etmiş oluyoruz. Kabilelerin her birinin görünümü ve özellikleri farklı. Tuhaf tuhaf yaratıklar, hayaletler, örümceğimsi ırklar derken bir sürü değişik halkla tanışıyoruz. Gelgelelim tüm bu görsel farklılıklarına rağmen hiçbiri belirli bir karaktere sahip değil ve sürekli aynı şeyleri yapmaları can sıkıcı.

KARŞIMIZDA HER TÜRLÜ ÖZELLİĞİYLE BİRBİRİNDEN FARKLI DÖRT IRK VAR. AMA BU ÖZEN OYUNUN HER YERİNDE YOK.

SONSUZ ISTIRAP

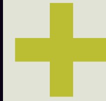
Oyunun savaş kısmı da pek parlak değil. Bir düşmanla karşılaştığımızda birimlerimiz birbirinden ayrılıp çevredeki altıgenlere yerleşiyor. Fakat adamlarımızın üzerinde direkt bir hakimiyetimiz yok; tek yapabildiğimiz her hamle öncesi her birine emirler vermek: Saldır, kendini savun, yerini koru. Ardından "Uygula" tuşuna basıp sonuçlarını izliyoruz. Amma velâkin yapay zekâ pek bir özürlü olduğundan işler her zaman istediğiniz gibi gitmiyor ve okçularınız şen şakrak bir biçimde eli sopalı bir ızbandudun yanına kadar sokulup küfür repertuarınızı hararetle sergilemenize neden olabiliyor. Her savaş sadece altı hamleden oluşuyor ve bu süre içinde rakibimizi yenemezsek berabere kalmış sayılıyoruz ki bence bu çok saçma olmuş. Neyse ki savaşları otomatik olarak oynatmak da mümkün, zaten bir süre sonra hep öyle yapmaya başlıyorsunuz.

Daha da sinir bozucu olanıysa şehirlerinizden biri kuşatma altına alındığında oturup izlemekten başka hiçbir şey yapamıyor olmak. Şehrinizde bir kahramanın bulunması ya da kışlalarınızın ağzına kadar dolu olması (içeride tek seferde sadece dört birim tutabiliyorsunuz ve bir kez bu rakama ulaşınca yeni birim üretmek için askerlerinizi dışarı çıkarmanız gerekiyor, o da bir garip) hiçbir şeyi değiştirmiyor; çünkü adamlarınızı çıkarıp da işgalcilerle savaşamıyorsunuz. Öyle bir seçenek oyunda yok. Yapabildiğiniz tek şey, eğer varsa başka bir kahramanınızı oraya getirip düşmanı yenmek. Aksi takdirde şehriniz güme gidiyor. Rakip ordular neyse de beş tane kıytırık hayaletin gelip de koskoca orduyu kuşatması gerçekten de saçma oluyor. Yapay zekânın bir diğer dengesizliği de düşman devletlerin hareketlerinde ortaya çıkıyor. Çok hızlı büyüyüp sizi hemen geride bırakıyorlar; oyun boyunca sürekli onlara yetişmeye çalışıyor, ama son turlara kadar (hedefe 600 hamlede ulaşma şartı var; o kadar da "endless" değil yani) hep geri kalıyorsunuz. Fakat tüm o ezici güçlerine rağmen bir türlü size saldırmıyorlar. Daima pasif durumdalar, anlamsız yerlerde size para teklif edip barış yapmak istiyorlar.

Ama *EL*'in en büyük eksikliği eğitim görevlerinin aşırı derecede yetersizliği hiç kuşkusuz. Oyunda başarıya ulaşmak için mutlaka bilmemiz gereken çok fazla detay var ama bunların yarısından çoğu açıklanmıyor. Pek çok bilgiyi forumları karıştırarak keşfetmek zorunda kalıyorsunuz ve bu aşırı derecede can sıkıcı. İlk birkaç gününüzü neyi nasıl ve niye yaptığınızı kesinlikle bilmeden geçiriyorsunuz. Klavye tuşlarını bile deneme-yanılma yöntemiyle öğrenmek zorundasınız diyeyim, siz gerisini tahmin edin.

Oyun grafiksel anlamda da iki arada bir derede. Uzaktan bakıldığında nehirler, harabeler, dağlar ve buzullar göze gerçekten de oldukça güzel görünüyor. Ama maalesef aynı şeyi yakın mesafe için söyleyemeyeceğim; çünkü hem yönetebildiğimiz kahramanlar hem de savaşçı birimlerimiz 90'lı yılların düşük poligonlu yapımlarından fırlamış gibi gözüküyor. Haritalardaki yaz kış değişimleri ise göze gayet hoş geliyor. Ayrıca oyunun müzikleri de gerçekten güzel; aklınızda hemen yer ediyor ve dinledikçe dinleyesiniz geliyor.

Uzun lafın kısası kâğıt üzerinde pek çok iyi fikri bir araya getiren, farklı, daha yavaş oynanan, düşünmenizi daha çok gerektiren ama uygulamada istediğini başaramayan, hatta anlamsız kararlarla her anlamda önünüzü kesen bir yapım olmuş *Endless Legend*. Sadece bu türün hastalarına tavsiye olunur.



- Sekiz farklı ırk, sekiz farklı senaryo
- Müzikleri şahane
- Zengin harita seçeneği
- İzometrik açıdan bakıldığında grafikleri gayet iyi

—

- Çok fazla kısıtlama, çok fazla kural, çok az açıklama
- Zorluktan anladığı yapay zekânın keskinliği değil, sizi nasıl kısıtlayabildiği
- Klavye kısayolları bile muamma
- Savaşlar sıkıcı
- Yakın çekimde karakter grafikleri feci çirkin

6

SON KARAR

"Bir turn daha" büyüsü olmadıktan sonra STS'ler neye yarar?

- **Tür:** Strateji
- **Yapım:** Amplitude Studios
- **Dağıtım:** Amplitude Studios
- **Dijital Fiyatı:** 60 TL (Playstore)
- **Platform:** PC, Mac
- **Dahası için:** endless-legend.wikia.com





Yakışıklı buldular ya kızlar çok uğraşıyor Snow'la.



2 Rav - 1 Com standart diziliminiz olsun.

FINAL FANTASY XIII

YILDIRIM İKİNCİ SEFERİNDE FARKLI YERE DÜŞÜYOR

-ÖMER AKDAĞ

Final Fantasy 13, serinin en tuhaf noktada duran üyesi. 6'dan 10'a kadar uzanan efsaneler serisinin ardından oyun olarak iyi sayılabilecek ama bir *FF* olarak asla kabul edemeyeceğim *FF 12* geldi. Bundan mütevellit *FF 13*'e dair beklentilerim düşmüştü ve bu düşük beklentiyi karşılamayı iyi kötü başaran bir oyun çıktı karşıma. *FF* ruhuna sahip, bir *FF* olarak kabul edebileceğim bir yapımdı genel olarak ama o çizginin çok az üstündeydi. Diyeceğim odur ki oyunu daha önce oynama fırsatı bulamamış değerli PC oyuncuları; eski *FF*'ler kadar unutulmaz bir macera beklemeyiniz *FF 13*'ten ama iyidir yine.

Ana karakterimiz mutlaka bir yerlerde denk gelmiş olduğunuz üzere **Lightning**. Kendisi adeta Cloud'un hanım versiyonu. Karizma, ağırbaşlılık tavanda yani. Hikâye Lightning ve beş yoldaşının tanrılar tarafından lanetlenmiş kişiler olmaları, bir yandan bu laneti ortadan kaldırmaya uğraşırken bir yandan da devletle baş etmeye çalışmaları etrafında şekilleniyor.

Hani *FF 13* tuhaf bir yerde duruyor demiştim ya, mesela hikâyenin kendisi, karakterlerin doluluğu gayet üst seviye ama yani diğer taraftan oyun bunları size aktarma konusunda berbat bir iş çıkarıyor. Aşırı bir dramatizasyon çabası ve bunun iyi bir şekilde yapılamaması oyunun en can sıkıcı tarafı. Elbette mesela *FF 12*'nin bomboş hikâyesi ve karakterlerinin yanında çok daha iyi bir iş var karşımızda ama nerede eskiler, nerede bu bir taraftan da...

Bu tuhaf pozisyon, oynanış konusunda da kendini gösteriyor. Örneğin oyundaki savaş mekanikleri son derece yenilikçi ve başarılı. Karakterlerinizin rolünü savaşın dışında belirliyorsunuz ve savaşlarda genelde rollerini otomatik olarak yerine getirmelerini sağlıyorsunuz. Savaşın kendisi pek taktiksel değil ama asıl taktiği savaş öncelerinde kasıyorsunuz gibi bir durum var yani. Ama oyunun savaşlar dışında kalan, normal ilerlediğiniz kısmı öylesine çizgisel ki... Neredeyse bütün dünya koridorlardan oluşuyor. Dümdüz gidiyorsunuz, savaşıyorsunuz, arada sahne giriyor, sonra tekrar dümdüz gidiyorsunuz... Çizgiselliğe karşı değilimdir, hikâye anlatımına özenmek adına çizgisellik tercih edilebilir ama bu kadarı da yuh yani! Ömrümde bu kadar düz bir oyun oynamadım!

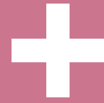
PEKİ PC'DE NASIL?

Öncelikle şunu söyleyeyim; *FF 13*, PC'ye direkt olarak, aynen aktarılmış. Yani ne bir HD'leştirme ne de ekstra içerik söz konusu. Oyunu yeni bir oyunmuşçasına yüksek bir fiyata satsalardı laf edebilirdim ama sadece 4 yaşında bir oyunu 25 TL'lik bir fiyattan sunmaları sebebiyle bir şey diyemiyorum. İsteyen PC'ciler de oyunu oynayabilsin diye aktarmışlar belli ki. Sıkıntı yok.

Ancak bazı anlamsızlıklar da yok değil. Mesela bir şey oldu, Esc tuşuna bastım ve direkt masaüstündeyim! "Hata falan oldu herhalde" dedim girdim tekrar oyuna, tekrar bastım Esc'ye ve yine masaüstümdeyim! Adamlar hakikaten de, ciddi ciddi Esc'yi oyundan çıkma tuşu yapmış! Hem de "Emin misin?" falan diye sormak yok! Sizi direkt şutluyor! Hani oyun içinde menüye girmek ya da menüden çıkmak için gayriihtiyari basarsanız geçmiş olsun!

Onun dışında oyun PC'de gayet sıkıntısız bir şekilde çalışıyor. Klavye kontrolleri de fena değil ama tabii bir gamepad takmadan oynamamanızı öneririm. Klavyede bir türlü doğal hissetmeyi başaramadım.

FF 13 mükemmellikten uzak olsa da iyi bir oyun, iyi bir *FF*. Muhtemelen biliyorsunuzdur, iki tane devam oyunu var ve önümüzdeki aylarda onlar da PC'ye teşrif edecek. O ikisi hem hikâye anlatımı hem de oynanış olarak *FF 13*'den daha iyidir ve *FF 13*, sırf onları oynayabilmek için bile bitirilir. Ama onlar bir kenara, *FF 13* kendi başına düşünüldüğünde de kesinlikle ayırdığınız zamana pişman olacağınız bir yapım değil. Türe ilgi duyan bir PC oyuncusuysanız, ucuz da zaten, alın bir kenarda dursun. Arada açar oynarsınız.



+

- Final Fantasy ruhu
- Genel atmosfer
- Değişik savaş sistemi
- Fiyat
- Sağlam hikâye ve karakterler

−

- Ama bu hikâye ve karakterlerin iyi anlatılamaması
- Abartı derecede çizgisel
- "Esc" tuşu!!!

6

SON KARAR
Geçen konsol neslinden direkt aktarılmış, ucuza satılan, ortalama üstü bir Final Fantasy. Şikâyetim yok.

Tür: JRYO **Yapım:** Square-Enix **Dağıtım:** Square-Enix **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** Steam (25 TL) **Yaş Sınırı:** +16
Dahası İçin: finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_XIII









THE LEGEND OF KORRA

SON HİKÂYE BÜKÜCÜ -ONUR KAYA

Geçen ay dergiye Portal sayfalarımızdan giriş yapan Korra, bu ay İncelemeler'e kadar ulaşmayı başardı. Artık gelecek ay da kapak yaparız diyorduk ama *The Legend of Korra*, oyun basını tarafından pek de hoş karşılanmadı. Bana sorarsanız bunun sebebi, kaynak materyalin hikâye odaklı seçilmesi ve yapımcı stüdyonun önceki işlerinin, beklentiyi yükseltecek kalitede olmasıydı. Ben de bu isimden kaynaklı bir beklenti içindeydim; herhalde bu beklentiyi doğru odaklamayı becermişim ki *The Legend of Korra* beni büyük bir hayal kırıklığına uğratmadı.

Peki **Platinum Games**'den ne bekledim? Göze hoş gelen akıcı animasyonlar, eğlenceli ve refleksleri ödüllendiren bir dövüş sistemi. İstediğimi aldım mı? Evet. Başta element bükme güçlerim chi-bloklayıcılar tarafından elimden alındığında animasyonların anlamsızlığına burun kıvırdım tabii ama Su Bükme yeteneğine kavuşmamla taşlar yerine oturdu ve Korra'nın acayip el kol sallamaları işlev kazanmaya başladı.

ÖĞRENMENİN YAŞI YOKTUR

Dövüş sistemimiz yarı-otomatik bir gelişim sistemi izliyor. Bükme güçlerimiz onları kullandığımız oranda gelişiyor ve sağlı sollu tuşlarla yaptığımız standart kombolarımızın daha uzun versiyonlarına kavuşuyoruz (farklı işlevlere sahip başka hareketleri ve kullanılabilir eşyaları ise bölüm aralarında general Iroh'dan satın alıyoruz). Ardından "ev" sekmesinde bu eşyaları kısayollara atayabiliyor, Korra için açtığımız kostümleri giyebiliyoruz.

Eğer dümdüz sağ ve sol fare tuşlarına abanarak oyunu oynamaya kalkarsanız dövüşlerde zaman zaman zorlanacağınız konusunda sizi uyarayım. Oyunda gözden kaçmaya müsait birkaç püf noktası var ve bunları kullanmazsanız pıt diye ölebiliyorsunuz. Öncelikle tuşlara basılı tutarak doldurduğunuz, bir süreliğine daha fazla hasar vermenizi sağlayan Chi Charge'ı bol bol kullanın. Bunun yanında herhangi bir elemente her seviye atlattığınızda sağlığınız doluyor, bükme güçlerinizden bir tanesini zor durumlar için seviye atlamaya hazır halde kenarda tutun. Iroh'dan alabileceğiniz eşyaları da kullanmayı ihmal etmezseniz, oyunun tabanvay kısımlarını epey akıcı bir şekilde geçebilirsiniz.

Neden tabanvay dedim? Naga'nın sırtına bindiğimiz bölümleri bir kenara ayırmak için. Açıkçası çizgisel bir yolda engelli koşu gibi gözüken bu bölümler sadece çeşitlilik olsun diye konulmuş, özensizce tasarlanmış gibi gelmişti videolarda gördüğümde. Ancak bükme güçlerinin bu bölümler sırasında da kullanılması gerektiğini fark ettim. Oynarken göreceğiniz üzere az sayıda olmalarının da katkısıyla birbirinden oldukça farklı tasarlanmış, eğlenceli bölümler bunlar. Oyunu bitirdiğinizde bir de Pro-Bending modu açılıyor ama pek detaylı bir şey değil. En fazla 1-2 kere oynar kapatırsınız.

SADE GRAFİKLER, SİLİK HİKÂYE

Oyunun incelenmesi gereken diğer yanlarına gelirsek; açık söylemek gerekirse *Avatar* serisini hem görsellik, hem de senaryo anlatımı bakımından genelde hafif bulmuşumdur. Hafiften kastım, sade renklerden oluşan bir görsellik, lafı fazla dolandırmadan derdini anlatan bir hikâye... Bu iki noktada da oyunun diziyle paralel bir havaya sahip olmasını dilerdim ancak kısmet değilmiş, sadece birinde tutuyor; grafikler ciddi anlamda sade olmasına rağmen, düşmanların ve Korra'nın hareketleri göze hoş gelen bir detay seviyesinde tasarlanmış. Bükme efektleri oldukça güzel gözüküyor. Çevre içinse aynı şeyi söyleyemeyeceğim ancak bu içimde bir ukde bırakmış değil. Çünkü oyunun hızlı yapısı düşmanlara odaklı oynamanıza ve çevreyi çok da önemsememenize sebep oluyor. Büyük bir eksi değil yani, diziyi izlerken de havada uçuşan elementlerden gerisine çok bakılmıyor açıkçası.

Hikâyeye gelelim. Keşke gelebilsek. Hikâye yok sevgili okur. Aslında ana hatlarıyla bir şeyler anlatıyor oyun ama dediğim gibi, sadece ana hatlarıyla. Sadece Korra ve kötü adamımız var. Geri kalanlar dövülmeyi bekleyen düşmanlar. Tanıdık bildik hiçbir karakter karşımıza çıkmıyor, animasyon şeklinde hazırlanmış o güzelim sahnelerde bile doğru düzgün bir ses, bir nefes yok.

Yani kendimce tahminlerim tutmuş, *Legend of Korra* düşük bütçeli olmasından kelli, birkaç saatinizi epey eğlenerek geçirebileceğiniz, çerezlik bir yapım olmuş. İşin eğlence kısmı garantiyken başka neye ihtiyaç var ki zaten?



■ Eğlenceli dövüş sistemi
■ Naga'nın sırtına bindiğimiz bölümler

—

■ Kısa oyun süresi
■ Senaryo yok. Yok yani.

6+

SON KARAR
Tahta zorunuza gittiyse, Legend of Korra'ya gelin, hava verelim.

- **Tür:** Macera
- **Yapım:** Platinum Games
- **Dağıtım:** Activision
- **Dijital İndirme:** 40 TL (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** platinumgames.com/games/the-legend-of-korra

MIDDLE-EARTH: SHADOW of MORDOR

"Önce Ein Vardı"
– Sarp Kürkcü


Birisini sağlam şekilde öldürünce, arkadaşları çil yavrusu gibi dağılıyor.

Atımız yoksa Warg'a binmesini de biliriz.

Kendimi yeniliklere açık, fikirleri çok net çizgilerle belirlenmemiş bir adam olarak görürüm. Doğru argümanlar karşısında fikirlerim değişir, ikna olabilirim, hatta söylediğimin yanlış olduğunu kabul edip yeni öğrendiğimi başkalarına anlatmaya başlayabilirim. Ama *Yüzüklerin Efendisi*, ne kadar esnek olursam olayım, zihnimin kaskatı kesildiği ve hiçbir yeniliği kabul etmediğim konulardan biri. Çünkü evet, ne kadar açık fikirli olduğunu söylerse söylesin, her insanın böyle konuları vardır kendi içinde.

Sırf bu kafa yapımdan dolayı ben de **Peter Jackson**'ın serisinde karşımıza çıkan her bir değişikliğe hunharca saldıranlardandım. Ki buna Arwen'in beyazperdede kapladığı sürenin uzunluğu da dahil (evet, **Liv Tyler** oynadığı halde hem de). Tabii burada *Yüzüklerin Efendisi*'ni ilk okuyuşum, aklımı başımdan alışı, fantastik evrenle beni tanıştırması, olduğum kişinin temellerini atması gibi başlıklardan oluşan yeni bir paragrafa geçmem gerekiyor. Ama yok öyle bir şey. Ben *Yüzüklerin Efendisi*'ni delicesine hoşlandığım bir kızı etkilemek için okudum. Bu kadar basit. Her erkeğin sıradışı ve sorumsuz hamlesinde olduğu gibi benim de gerçeklikten kopup bu fantastik serinin parçası olmam bir kız yüzündendir. O kadar şaşırmayın, benim küçüklüğümde kızlar fantastik kitaplar severlerdi. Üstelik kışın okuduğumuz kitapları oturup tartıştığımız bir arkadaş grubumuz da vardı yazlıkta. Tüm bu olaylar da 90'ların sonunda bir yaz akşamında oluyor üstelik, çok da eskilerden bahsetmiyorum.

Ama şimdi size ilk yaz aşkımı değil, bugün olduğum kişinin temellerini atan eseri anlatıyorum, konuyu dağıtmayalım. Sonraki yedi sene boyunca kesintisiz sürecek olan fantastik / bilim-kurgu okumalarımın başlangıcıydı *Yüzüklerin Efendisi*. Gerçi son birkaç senede bağnazlığımı hafif hafif üstümden attım. Hatta itiraf etmek zamanında zor gelse de, *Hobbit*'in üç film olmasını o kadar da büyük bir öfkeyle karşılamamıştım. Ama hâlâ hassasım dostlar, çok gelmeyin üstüme tamam mı?

E tabii **Monolith**, *Middle-Earth: Shadow of Mordor*'u ve wraith hikâyesini anlattığında ister istemez rahatsız oldum. Orta Dünya'da bildiğimiz tek wraith vardır, onlar da Ringwraiths'tir (Yüzük Tayfları). Eskinin dokuz insan kralı, kendileri için dövülen yüzüklerin esiri olmuş, zayıf iradeli bir ırkın temsilcileri. Bunları bir yana koyarsak, Orta Dünya bedeni ölmüş ruhların takılmayı sevdiği bir dünya değildir. Duhallow Geçidi'ndeki paralı askerler gibi örnekler dışında sıkışıp kalmış ruhlar görmezsiniz Tolkien'in mirasında. Hâlbuki *Shadow of Mordor*'un hikâyesi tümüyle bu sisteme dayanıyor. Dolayısıyla oyun duyurulduğundan beri, çok sevdiğim bir olguya hakaret edildiği hissindeydim. Uzunca bir süre oyunu takip etmek istemedim. Yine de, merak işte, gördüklerimden nefret edip yüzümü ellerimle kapasam da, bazen parmaklarımı aralayıp ne olduğunu görmek istiyordum. Aynısı *Shadow of Mordor*'a da yaptım. Böyle böyle ısınmaya başladım işte. E dile kolay, 15 yıl öncesine alıp götüren bir özü var bu oyunun. O nedenle ben bir ceket ilikleyeyim, anılarımdan dolayı hafifçe ıslanan gözlerimi kırpıştırayım, sonra da şu zırhtaki kocaman açıklık olan hikâyeden girişimi yapayım. Söz veriyorum, baştaki engeli aştıktan sonra yolun geri kalanı keyifli geçecek.

MORGOTH'UN İNİ

Gondor'un, yani Mordor ile Orta Dünya'nın özgür halkları arasındaki savunma hattının Kara Kapılar'a yakın karargâhları vardır. Zaten oynadığımız karakter **Talion** da, ailesiyle böyle bir karargâhın parçası. Ama Gondor, biraz rahat davranıyor ve Kara Kapılar'ın güvenliğini eskisi kadar sıkı tutmuyor. Bu süreçte Talion ve ailesi, kim olduğunu başlarda bilmediğimiz bir karakterin ellerinde can veriyor. Ama bu, sıradan bir ölüm değil. İşin içinde bir lanet var, bu lanet de wraith ile Talion arasında bir bağ oluşturuyor.

İşte wraith **Celebrimbor** ve Talion'un aynı bedendeki yolculuğu böyle başlıyor. Aslında bu ikili sadece bir bedeni değil, aynı kaderi de paylaşıyorlar. Celebrimbor ve Talion da ortak bir düşmana karşı güçlerini birleştirip ellerinden geldiği kadarını yaparak ruhlarını huzura kavuşturmak için maceraya atılıyorlar. Üstelik bu macerada Celebrimbor da güçleriyle Talion'a destek oluyor, hatta onu olduğundan çok öte becerilerle sarıp sarmalıyor oyunun ilerleyen aşamalarında.



Eh, bu kadarı yeterli. Çünkü bu noktadan sonrası spoiler sularına »

Uruk mu Uruk-hai mi?

Oyunda ork kelimesi çok geçmiyor. Hatta toplasanız üç ya da dört kere denebilir. ***Sauron***'un ordusu, sürekli ***"uruk"*** kelimesiyle tanımlanıyor oyunda. Şimdi, film nesli için bu sıradışı olabilir. Çünkü uruk kelimesini ilk kez ***Uruk-Hai*** olarak, ***Saruman***'ın Isengard'da yarattığı orduyla tanımıştık. Ama kitaplarda bu ikili birbirinden ayrı. Saruman'ın ordusu uruk-hai, Sauron'un ordusu ise uruk olarak tanımlanıyor. Ama karmaşık kısım şimdi geliyor işte:

Uruk kelimesi, ***Kara Lisan***'da "ork" demek. Yani ***Tolkien,*** ork'lara uruk, yani "ork" diyor. Öte yandan ***Saruman***'ın uruk-hai'leri goblin ve orkların kara büyüyle birleştirilmesinden çıkıyor. Ama Tolkien için goblin, aslında ork demek. Genel olarak literatüre hakim olanların belirttikleri ise goblin teriminin daha zayıf orkları tanımlamak için kullanıldığı şeklinde. Bu kutuyu okumaya başladığınızda her şey daha netti, değil mi? Sıcak çikolata için, kafanız dağılsın.




Mordor'da dolanan tek insan biz değiliz. Üstelik sadece Mordor'da da değiliz.



Arkasında Talion varsa yerel seçimlerin kazananı bellidir.

"Ava çıktığında Yüzbaşı, geriye bambaşka birisi olarak dönersin"
–Torvin

yaklaşıyor. Gerçi Celebrimbor'a dair birkaç satır bu sayfalarda bir kutucukta sizleri bekliyor (merak etmeyin, oyunla ilgili duymak istemeyeceğiniz bir bilgi yok içinde). Buraya kadar anlattığım kısım, bir Orta Dünya severin *Shadow of Mordor*'a şüpheyle bakmasına yetecek ciddi bir problem içeriyor. Evet, wraith'ler gerçekten de Orta Dünya mitinin resmi bir parçası değil. Özellikle *Silmarillion*, keder ve ıstırap konusunda tepe noktasıdır ama içinde böyle bir tema hiç geçmez. Celebrimbor da Tolkien'in mitinin has bir parçası olsa da *Shadow of Mordor*'da anlatıldığı gibi bir kaderi yoktur. Ama oyuna dair en büyük problem bu. Engeli aştık yani, geçmiş olsun.

GONDOLIN'E BAKAN O TEPE

Shadow of Mordor, Orta Dünya'ya dair mitler düşünüldüğünde hem filmlerden, hem de kitaplardan güç alıyor. Aslında bu ilginç (ve riskli) bir hamle, çünkü ikisinin de telif hakları başkalarında. Monolith'in, sadece filmlerde ve ana üçlemede geçen olaylardan, oralarda anlatılan karakterlerden faydalanma hakkı var. Zaten Celebrimbor'un konuya dahil olması da bu şekilde mümkün olmuş, çünkü internetin bana söylediğine göre Celebrimbor ismi *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesinde altı kere geçiyor (ben sayısını ezbere bilmiyorum, höh yani, o kadar da değil). Bu da Monolith'e, üçlemede çok üstünkörü çizilmiş bu dış hatların içini istediği gibi doldurma şansını veriyor. Diğer ana karakterimiz Talion ise tümüyle kurgu, ama bu ikiliyi güzel bir şekilde birbirine yedirmeyi başarmış ekip.

Bu arada Celebrimbor adını bu kadar fazla dile getirsem de, karakterimiz ismini bilmiyor. Hatta onun etrafa saçılmış eşyalarından kalan hatıralar ve görüler görevlerimizin kayda değer bir kısmını oluşturuyor. Yazının başından beridir karakterler üstünde duruyorum dikkat ettiyseniz. Aslında yaptığım şey, geliştirici ekibin yolundan gitmek sadece. Çünkü hikâye, oyunda beklediğinizden daha fazla yer kaplıyor.

Talion'un macerası ufak ufak başlıyor. Öncelikle kendisine ne olduğunu anlaması lazım. Sonrasında bu işin arkasında olan ve **Sauron'un Kara Eli** (Black Hand of Sauron) adlı düşmana nasıl ulaşacağını çözmeli. Bunun yanında *Yüzüklerin Efendisi* mitini sarmalayan birkaç isim, usulca adı anılan birkaç fraksiyon, etrafı gezerken haritanın üst kısmına işlenmiş olan birkaç yer adı sizi eski güzel günlere götürüyor. Dediğim gibi, Monolith kitaplara fazlaca yaklaşıyor ama yüzünde hissedecek kadar fikri mülk ateşine sokulsa da, yanmamayı başarıyor. Yine de arada kadim isimleri yakalayacak ve bunlara her rastladığınızda hafifçe gülümseyeceksiniz.

Mordor'un bir kısmı, Talion'un botları altında ezilmeyi bekliyor. Gidilemeyecek dağ, çıkılamayacak kule, kesilemeyecek ork yok. Ama orklar, burada "uruk" adıyla geçiyor (yine kitaplara ufacık bir temas). En düşük rütbelisinden zirvedeki savaş şefine kadar hepsi kesilebilir. Yeter ki onları bulun, zaaflarını ve güçlerini öğrenin, ardından ortaya çıkmalarını sağlayın. İşte bu kadar basit.

Yok aslında, o kadar da basit değil. **Warner Bros. Interactive**'in kanatları altında *Shadow of Mordor*'u



En güzel tutorial

Oyunun bütünlüğüne, karakterle bizi ilişkilendirmesine dair en iyi örneklerden birisi belki de oyunun başlarındaki kısacık anlarda var. Talion'un becerilerine alışırken, sıra gizliliğe geliyor. Yüzlerce ork kesecek, onlarca düşmana diz çökertecek olan biz sevdiğimiz kadına sessizce yaklaşmak için kullanıyoruz becerimizi. Ufak bir demet çiçek, bir de samimi öpücük var silahlarımızın yerinde. Utanmayın, tatlı bir hareket olduğunu itiraf etmekten zarar gelmez.



X'e basınca öldürmüyorsun arkadaşım, öpüyorsun.



Silmarillion ağır diyorlar?

Hayatımda sadece bir kitaba üç kere başladım. O da ***Silmarillion***'dur ve suçlusu ***"Beleriand'a ve Ülkelerine Dair"*** adlı bölümdür. 14 sayfa boyunca aynı coğrafyanın betimlemesi, deyim yerindeyse içimi kurutmuştur. Gerçi bunda 14 yaşında olmamın etkisi de vardır herhalde, bilemiyorum. Yine de Orta Dünya tarihine dair okuyabileceğiniz en sıkı çalışmalardandır. Bende eski baskısı var (Altıkırkbeş -1999), yeniler de bir o kadar güzeldir diye tahmin ediyorum.



geliştiren Monolith ekibi, aksiyonu sıkı bir dosttan yardım alıyor. *Arkham Origins*'teki Batman tarafından eğitilen Talion, dövüşlerde benzer bir performans sergiliyor pek tabii. Ama *Arkham* serisinde karakterden karaktere yapılan uçuk zıplamaların, ya da bastığında algılanmayan karşı saldırıların yerini daha düzgün halleri almış. Talion, ekranın öbür ucundaki adama bile saldırsanız mesafeyi adabıyla aşıyor, sonra da kılıcını saplıyor. Üstelik Batman'den farklı olarak öldürmekten çekinmiyor. Arka arkaya sekizden fazla okkalı darbe indirdiğinizde parlayan kılıcınız, birinin omuzlarını başsız bırakmanızı fısıldıyor adeta. Siz de acımadan tuşlara basıyorsunuz. Sonrasında olanlarsa bastığınıza değiyor. İnfazların (execution) görselliği bir süreden sonra alışıyor olsanız da sıkmıyor. Görmekten keyif aldığınızı itiraf edebilirsiniz, bizim küçük sırrımız sayılır bu. Gizlilik konusunda ise Batman gibi gargoyle'ların üstünde gezemiyor olsak da Talion işini biliyor. Başlarda sessizce yanaşmakla kalsa da wraith güçlerini arkasına aldığında bir var, bir yok oluyor resmen.

KULE, AĞIZ VE KARA EL

Ama uruk dövdüğünüz kadar etrafı da geziyorsunuz *Shadow of Mordor*'da. İlk videolar çıktığında ilginç tartışmalar çıkmış, *Assassin's Creed*'den animasyonların aşırıldığı söylenmişti. O konuda içiniz rahat olsun. Talion bir Assassin değil. Evet, birçok yere tırmanıp yolunu buluyor tabii ama bir Assassin kadar olamıyor. Bazı yıkıntılarda doğru eşiği fark edemiyor mesela. Sağ tarafında, azıcık altında tutunması gereken bir yer var Talion'un. Orada, görüyor, içten içe hissediyor da. Ama bir türlü gidemiyor. Siz de bıkıyor, *"çıkılmaz bu kuleye be"* diyerek kendinizi tuşa basılı tutarak aşağıya bırakıyorsunuz. O esnada terleyen parmaklarınızdan tuş kayıyor, Talion yolun yarısında yarım saattir ulaşamadığı o eşiğe tutunuveriyor. Güler misin ağlar mısın böyle bir duruma? Hayır Talion, yoktan var olmadı o eşik. Hep oradaydı, sadece sen beceriksizsin bazen.

Ama bu tür sıkıntılar bile Mordor'un sunduğu yıkıntı ve kampları keşfetme duygunuzu köreltemiyor. Nihayetinde buralar hep unutulmuş bir medeniyetin kalıntıları. Mordor'un bünyesindeki birçok yer, bir zamanlar adı Minas Ithil olan Minas Morgul gibi, aslında gelip geçmiş medeniyetlerin izlerini taşıyor. Tabii *Shadow of Mordor*, kendisinden bekleyeceğiniz üzere mükemmel görünüyor. Hem de *Watch_Dogs*'la falan kıyasladığınızda sıkı bir optimizasyonla geldi PC'lere. Zaten detaylı olan ayar ekranı,

> "Daha çok savaşımız var Talion, ama sonunda huzuru bulacağız"
> –Celebrimdor



kurcalanacak pek çok seçenek sunuyor. Donanımızın limitlerini aşıyorsanız sizi uyarıyor mesela. Orta ayarlarda bile grafik kalitesi ziyadesiyle yeterli geliyor. Ama ayarları son raddeye getirseniz de, çoğunlukla mühim olan "ne" gördüğünüzdür.

Arada kendine münhasır yapılar görüyor olsanız da etrafta koştururken içinden geçtiğiniz birçok yıkıntı aslında neredeyse aynı. Çökükler biraz farklı, arada sırada farklı kat detayları olsa da az çok aynı yıkıntıya rastlıyorsunuz. Zaten *Shadow of Mordor*'un ilki kadar büyük olmasa da ikinci en büyük problemi bu; eğer dikkatli bakarsanız kendisini çok tekrar ediyor oyun.

Neyse ki bahsettiğim o kendine münhasır yapılar, uruk'ların büyük kaleleri (stronghold) oluyor ve oyunda heyecanın yükseldiği noktalardan birisi de bu. Çünkü fark edilirseniz, birisi koşa koşa işaret fenerini yakmaya gidiyor. Sonra da sonu gelmeyen uruk'lar başlıyor saldırmaya... *"İntikam var bir bardak, içer misin?"* deyip biçer-döver gibi kesiyorsunuz. Ta ki biri size kılıç saplayana ya da ağzınıza nadide bir mızrak sokana kadar.

KOCA, ALEVDEN GÖZ

Talion ve Celebrimbor, bahsettiğim üzere ölümden mahrum kalmış karakterler. O nedenle öldüğümüzde, aslında geçmişten silik bir iz gibi duran kulelerde canlanıyoruz. Yalnız bizi öldüren uruk, artık sıradan bir uruk olmuyor. Bu da bizi açıklandığı günden beridir hakkında susmak bilmediğimiz şu **Nemesis** sistemine getiriyor.

Nemesis sistemi, *Shadow of Mordor*'a dair en çok övgü hak eden kısım. Çünkü teoride oyunun sonsuza dek oynanabilmesini sağlıyor. Hem de içeriği kimliksiz hale getirmeden. Her şey Mordor'daki uruk hiyerarşisi ile başlıyor. En tepede Savaş şefleri (warchief), onların altında da reisler (captain) var. Bu karakterler hem bizimle, hem de kendileri aralarında bir savaş veriyorlar. Güç çekişmesi yani. Biri diğerine pusu kuruyor, öbürü gözüne kestirdiği bir mevkiinin sahibine düello teklif ediyor. Ama tabii araya biz girince *"Uruk çok. Korucu tek. Korucuyu öldür."* gibi şeyler söyleyip bize odaklanabiliyorlar.

Daha önce size "zayıflıklar ve güçler" demiştim. Bu karakterleri sıradan uruk'ların üstünde tutan şey sadece can barlarının boyutu değil. Hepsinin kendilerine göre zayıflıkları ve güçleri var. Kimisi ateş görünce korkuyor,

kimisi gizli saldırılardan etkilenmiyor. Bu liste, düşman zorlaştıkça bizim aleyhimizde büyümeye devam ediyor üstelik. Evet, öldüremediğiniz düşmanlar karşınıza tekrar çıkıyor, sizinle gerçekleşen çatışmadan kurtulan karakterler bir şeyler öğreniyorlar, eğer sizi öldürecek kadar şanslılarsa (sıradan uruk'lar dahil) güç kazanıp mevkilerini daha da güçlendirebiliyorlar.

Burada iki püf nokta var: Öncelikle tüm karakterlerin birer ismi, birer rumuzu, bir de seslendirmesi var. Karşınıza kuru kuru, "*böeeeaaAAAA!!!!!*" diye bağıran uruk'lar çıkmıyor yani. İlk etapta karşılaştığınız karakterler daha bir özenli tabii. Rumuzu "aç" olan (hungry) bir uruk sürekli yemekle ilgili espri yapıyor, üstünde kasap önlüğü olan bir uruk buna uygun şeyler söylüyor, nedense benim örneklerim de hep yemekten yana gidiyor. Ama siz elinizdeki karakterleri erittikçe, sistem otomatik olarak yerlerine gelmeye niyetli yeni ve genç uruk'lar sokuyor satranç tahtasına. En alt kademeden başlıyor, tepeye doğru çıkmaya çalışıyorlar. Tabii bu ufak dokunuşlar ve minik espriler de son bulmuş oluyor.

İkincisi ise, bu karakterler hakkında başta hiçbir şey bilmiyoruz. Hepsi *İki Kule* filmindeki berserker'ları hatırlatırcasına birer uruk-hai gibi resmedilmişler. Ama bilgi sahibi olan düşmanları sıkıştırıp Celebrimbor'un gücüyle boyun eğmesini sağladığınızda önce tiplerini, sonra da zayıflıkve güçlerini öğrenmeye başlıyorsunuz. Eğer hakkında bir şey bilmeden birisini avlamaya hamle ederseniz, sonu genelde kötü bitiyor. Çünkü şansınıza yalnız olmayabiliyorlar. Bir reisi öldürmek için girdiğim kamp alanında toplamda dört tane reis olduğunu öğrendiğimde akıttığım terleri ben biliyorum. Ama mertlik işte, kaçmak da yakışmıyor. Sonrasında hoooop, uruk'lardan birisi böğrüme sapladığı mızrağı çekerken bir anda yükseliveriyor.

Nemesis sitemindeki en büyük değişiklikler siz ölüyken gerçekleşiyor. Eğer ölmemeyi başarıp sırayla herkesi kesmeye girişirseniz, etraf bayağı bir sessizleşiyor. Aşağıdan gelenler de fazla güçlü olmadıklarından, sizi zorlayan bir şey kalmıyor.

Peki bu karakterleri öldürmek oyunun ana senaryosunun bir parçası mı? Hem evet, hem hayır. Sadece senaryoyu ilgilendiren bazı görevler var. Zamanı geldiğinde "şu kadar X öldür" diye ibareler çıkıyor mesela. Ama onun dışında Talion'un güçlenmesini sağlamak lazım, bu da iki şekilde oluyor: Paranın alabildikleri ve deneyimin kazandırdıkları.

Oyundaki büyük düşmanları temizlemek, bizlere Güç veriyor. Bu güç puanları arttıkça, yeteneklerde yeni bir katman erişilebilir hale geliyor. Bu yetenekleri alabilmekse düşmanları öldürdükçe kazandığımız deneyimlerden, yani yetenek puanlarından geçiyor. Yine de senaryo görevleri ile açılan, başka türlü alamayacağınız bazı yetenekler de var.

Diğer konu ise pasif geliştirmeler. Bunları parayla (Mirian) alıyorsunuz. Canınızı arttırmak, ok kapasitenizi yükseltmek, ya da silahlarınızdaki rünler için yeni slotlar açmanın yolu paradan geçiyor. Parayı da oyundaki beyaz görevlerle, eski çağlardan kalma mesajları bulmakla ya da Orta Dünya'nın halklarına ait kalıntı eşyalara göz atmakla oluyor. Beyaz görevler bana sorarsanız işin en sıkıcı kısmı. Birer meydan okuma görevi aslında hepsi. "görülmeden X adamı öldür", "X dakikada Y düşmanı kes" gibi şeyler. Ben daha çok etrafta koşturup mesajları ve kalıntıları aradım. Celebrimbor'un wraith görüşüne geçip tam yerini tespit edebildiğiniz bu şeyler, benim gibi lore kısmıyla ilgili insanlara daha çekici geliyor tabii. Hatta kalıntılarda birer anı da saklı. Bulup dinleyebiliyor, işin arkasındaki emeğe bir kere daha hafif bir tebessümle bakıyorsunuz.

Bu güzel, sarı ışık ve kütüphaneci temalı durumumdan sıyrılıp rünlere döneyim en iyisi. Reisleri veya savaş şeflerini öldürdüğünüzde, geride size bir rün bırakıyorlar. Eğer şefi zayıf olduğu bir şekilde öldürürseniz yüksek ihtimal epik bir rün düşüyor. Ama her şey şansa bağlı. Bu rünler, silahlarınızı ve onlarla birlikte kullandığınız yetenekleri etkiliyorlar. Kimisi Execution yaptığınızda %32 ihtimalle canınızı dolduruyor, bir diğeri ok attığınızda %13 ihtimalle sadağınıza bir ok konduruveriyor. Ama hepsine rağmen rünlerin en çok işe yaradığı yer, kullanmadıklarınızı Mirian'a çevirebiliyor olmanız. Gelsin paracıklar!

ÖLÜ BİR TOPRAK

Shadow of Mordor'un bir diğer başarısı da, içinde bulunduğunuz dünyanın sürekli bir çekişmede olduğunu hissettirmesi. Mordor düşünüldüğünde, "yaşayan dünya" da böyle olur zaten. Uruk'lar farklı rotalarda devriye geziyorlar, bir kamp ateşinin yanında soluklanıp sohbet ediyorlar, etraftaki Warg'larla (Caragor adıyla geçiyor) ya da troll'lerle (bu da Graug) savaşıyorlar. Oyunun bir döneminde bu iki arkadaşı binek niyetine kullanmayı öğreniyorsunuz (ah, ne olur sormayın), sonrasında işler iyice bir renkleniyor.

Zaten *Shadow of Mordor* sonlarına doğru sizin için tam bir oyun alanına dönüşüyor. Gidip "X saniyede Y kadar adam kes" görevini almak değil, bir Graug'un tepesine atlayıp kamp istila etmeyi falan deniyorsunuz. Graug ölmeden önce atlayıp başka bir adamı temizliyor, yukarıdaki eti vurup etrafı Caragor'ların kampı basmasını sağlıyorsunuz. Bir Caragor üstünüze atladığında hemen saldırısını savuşturup onu bayıltıyor, boyunduruğunuz altına geçirdikten sonra uruk'lara dehşet saçıyorsunuz. Sizi oklayan bir düşmanı gözünüze kestirip yanına ışınlanıyor, kafasını gövdesinden ayırırken bir sonrakine sanki bir tüy ağırlığındaymış gibi kılıcınızı saplıyorsunuz. O daha ne olduğunu



Valar'dan Celebrimbor

Hayır, ***Celebrimbor*** oyun için üretilmiş bir karakter değil. Orta Dünya tarihçesinde bayağı bir baş belası olan ***Fëanor***'un soyundan gelen, üç elf yüzüğünü döven kişi. Diğer yüzüklerin dövülmesinde de katkıda bulunmuşluğu var tabii. Her ne kadar savaşın parçası olsa da, oyundaki kadar çılgın bir savaşçı olarak geçmiyor adı. ***Celebrimbor***'a dair en çok bilgi ***Silmarillion***'da var. Ama Güç Yüzüklerine Dair, özellikle diğer düşük seviyeli yüzüklerin başına ne geldiğini bilmek için iyi bir kaynak sayılabilir. Ha bu arada, Season Pass ile gelen DLC'lerden birisi ***Celebrimbor***'la alâkalı. Karakterin geçmişini oynayacağımız bu DLC artık Orta Dünya mitiyle nasıl çelişir, ben ve benim gibilerde nasıl mini kalp krizlerine sebep olur bilemiyorum. Ama Season Pass'in içeriğinde "saatlerce sürecek hikâye görevleri" deniyor. Oyun hayal kırıklığı olmadığından, DLC'nin iyi çıkma ihtimalini gözardı etmeyin derim.



"Amit tam karşımızda. Karanlık için insanlarımın kanıyla inşa edilen bir ucube." –Talion



Geri gelmeyeceği garanti uruk, kafası kesik uruktur.



Eee beyler, yemekte ne var?



Elin cücesinden ders almak da varmış.

anlamadan size uzaktan bir savaş şefi bağırıyor. Yanında iki korumasıyla birlikte. Ama korumalarından birisini daha önce wraith güçleriyle kendi safınıza çekmiş, hatta ihanet etsin diye bu savaş şefinin saflarına siz sokmuştunuz. Savaş şefi sizi kışkırtmaya çalışırken ilk darbeyi arkasındaki korumasından, sizin adamınızdan yiyor. Talion'un suratı donuk olabilir ama, sizinkinde bir tebessüm oluşuyor. *"Gel bakalım"* diyorsunuz, *"kim büyükmüş görelim."*

Bu nedenle bitmiyor *Shadow of Mordor*. Sonuna geldiğinizde bitecek gibi yapıyor. Monolith'in o ana kadar üst üste koyduğu tüm taşlar, **Troy Baker**'ın harikulade seslendirmesi, kitaplara sırtını dayayan o kurgu, *Kral'ın Dönüşü*'nün uzatılmış sürümündeki Sauron'un Ağzı'yla aşık atabilecek bir silüet, filmi referans alan görsel tasarım, ekipmanlar, nedenler, sonuçlar hep size oyunun bitmesi gerektiğini söylüyor. Ama bitmiyor işte. Yine de bitmiyor oluşu, aynı kalitede devam ettiği anlamına gelmiyor. Dedim ya, tekrar *Shadow of Mordor*'un da en büyük düşmanı aslında.

Bir noktadan sonra denemeler yapmaya başlıyorsunuz. Mesela ben tüm uruk hiyerarşisini esaretim altına almaya çalıştım. Ah, biraz önceki hikâyede "kendi safına çekme"yi mecazi olarak kullanmadım. "**Brand**", maceranızın bir noktasında sizin olan ve oyuna renk katan yeteneğiniz. Çünkü hem savaş alanındaki, hem de Nemesis sistemindeki uruklar size çalışabiliyorlar. Ama herkes sizin olunca, savaşacak kimse kalmıyor. Bir ara Sinan'a kök söktüren reisleri gidip "Vendetta" görevlerinde avladım. Nihayetinde arkadaşıma kılıç kaldıran bana kaldırmış demektir. Sonra bir-iki kere Nurettin'e de destek oldum (Steam arkadaşlarınızı öldüren reisleri size bildiriyor oyun) ama sonrasında onlar ölmez oldu, ben de kahramanı oynayamaz oldum.

Ben de bunun üzerine yavaş yavaş kendi adamlarımı infaz etmeye başladım. Yeter ki yeni kan gelsin diye. Ama gelen yeni kan, daha öncekinin tadını vermez oldu. Bir değil, iki Nemesis hiyerarşisi düşmanın burnundan getirmeye devam ettim (oyun bir yerde sizi bambaşka bir yere götürüyor, harita küçük diye somurtmayın sakın). Zayıflıklar ve güçleri umursamaksızın, arazide gördüğüm herkese saldırdım. Kendimce zorluklar koydum, kalelerde işaret fenerini neredeyse kendi ellerimle yaktım. Onlar bana saldırdı, bense ailemin katledilişinin bende bıraktığı yaradan akan kan gibi dört bir yana saçıldım, öfkem düşmanlarımı boğdu resmen.

Ama her şey dinip biraz nefeslendiğimde, Monolith'in başardığı şeyi çok daha iyi anladım. Bu zamana kadar bir hikâye sonlanırdı da, tadı damağımızda kalırdı ya hani. Devamı olsun, o toprakların havasını biraz daha koklayalım, o karakterlerin ağızlarından iki replik daha duyalım derdik ya. *Shadow of Mordor*, size tüm mekanikleriyle oyun dünyasını bırakıyor işte. *"Al"* diyor, *"istediğini yapabilirsin"*. Son birkaç paragraftır anlatıyorum işte, yapıyorsunuz da. Ama aynı olmuyor. Tam da o anda Talion'u, Celebrimbor'u, adını söyleyip spoiler kazanından kaçırmak istemediğim başka karakterleri aslında ne kadar derli toplu işlediklerini anlıyorsunuz ekibin. Keşke Talion'u biraz daha iyi yapabilselermiş ama. Yan karakterler sağlam olunca, filmlerden (özellikle İki Kule'den) bazı benzer durumları size gösterirken Talion sağdan sola savrulan bir yapraktan farksız kalıyor hikâyede. Yine de çok kötü değil, karakteri önemsiyorsunuz bir dereceye kadar.

İsteyene, *Shadow of Mordor* onlarca saat daha içerik sağlıyor. Çünkü oynanış mekanikleri harika. Üstelik ücretsiz de bir DLC yayınlandı ben bu incelemeyi yazdıktan sonra. Talion'un yerine Sauron'un Kara Eli olarak oynamanızı sağlayan bu DLC yanında üç de yeni rünle geliyor. Oyunun bitişi bile devamı olacağının sinyallerini veriyor. Sonuçta hikâye kısmında ortalama başlayıp, ortalama ilerleyip, sakin ama doyurucu bir şekilde bitiyor *Shadow of Mordor*. İlk ikisini iyi yapanları biliyoruz ama, üçüncüsünü aynı istikrarda yapan oyun son dönemlerde az çıkıyor karşımıza.

Harcadığınız zamanın karşılığını veren bir oyun *Shadow of Mordor*. Hele ki Nemesis Sistemi, bundan sonraki aksiyon oyunlarına bir ders olarak öğretilebilir. Ve hayır, o kıza asla ondan hoşlandığımı söylemedim.



- Savaş mekanikleri
- Celebrimbor
- Yetenekler dengeli ve tatmin edici
- Nemesis sistemi feci olmuş
- Haritanın canlılığı
- Her şeyin konseptle uyumlu oluşu



- Eşiği bulamayan Talion
- "Recruit" görevlerinde yaşanan buglar
- Senaryonun son cümlesi korkutuyor beni
- Senaryonun son cümlesi korkutuyor



SON KARAR

Uzun zamandır Orta Dünya böyle derli toplu bir oyuna hasret kalmıştı.

- **Tür:** Aksiyon / Macera
- **Yapım:** Monolith
- **Dağıtım:** Warner Bros. Interactive
- **Kutulu Fiyatı:** 120 TL (PC), 240 TL (PS4 & Xbox One), 200 TL (PS3, X360)
- **Dijital İndirme:** 108 TL (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 18
- **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-mordor

PIXEL PIRACY

BEN GERÇEĞİM, HAYALLERİM PİKSELİZE -ENES K.



Ahoy, matey! Ben **Enes S. Luffy**, 14 yaşındayım. Kendimi bildim bileli korsan olmak, tayfamla denizlere açılmak istiyorum. İlk ne zaman başladı bu isteğim bilmiyorum ama bu yaşıma dek izlemediğim korsan filmi, animesi, dizisi kalmadı. Okuyabildiğim bütün korsan hikâyelerini, çizgi romanlarını okudum. Basit bir özenti değil bu, yanlış anlamayın! Amacım, niyetim bu benim! Gelgelelim bu çağda ne mümkün?! Korsan çağı geride kalalı nereden baksanız 150 sene olmuş. Günümüzde uluslararası sularda, ticaret gemilerini yağmalayan korsanlar varmış gerçi ama... Benim istediğim bu değil ki! Ben bir hırsız olarak anılmak istemiyorum! Mavinin, yeşilin kaç tonu var bunu bilmek istiyorum. Tayfamın söyleyeceği korsan şarkılarıyla ufka bakmak istiyorum. Görülmemişi görmek, keşfedilmemişi keşfetmek istiyorum. Belki tüm bunlar imkânsız ama ne yapayım, istiyorum. Keşke hayal etmekle olsaydı bazı şeyler, hem de hemen! Neyse, belki de uyumam gerek artık.

SHIVER MY TIMBERS!

Karanlık... Tüm görebildiğim bu. Ardı ardına sorular duyuyorum: Adımın ne olduğu, babamın nasıl biri olduğu, yaşamak istediğim dünya şartlarına dair garip sorular; hepsini cevaplıyorum ve bir anda gözümü bambaşka bir dünyaya açıyorum! Yemyeşil bir ada... Etrafımda korsanlar, tayfaları, rıhtıma demirlenmiş korsan gemileri... Hatta taverna ve sesleri dışarıya kadar gelen korsanların şarkıları! Bu bir rüya olmalı diyorum kendi kendime... Uyuduğum yerde uyanmamış olmam dışında, bana bunu düşündüren birkaç şey daha var: Nedendir anlamıyorum, herkes ve her şey piksel piksel.. Ama o kadar güzel görünüyor ki şu an içinde bulunduğum gerçeklik, bunu umursayacağımı hiç mi hiç sanmıyorum. Üstümdeki kıyafete bakılırsa ben de kaptanlardan biriyim. Bir gemiye ve tayfaya ihtiyacım var, hem de hemen!

İşe tayfayı toplayarak başlamaya karar veriyorum. Tavernaya gidip bir rom söylüyorum kendime... Acemiliğimi belli etmeyecek şekilde sorular soruyorum barda oturan korsanlara. Tayfa edinmenin düşündüğümden de zor olduğunu anlıyorum. Maaşlarına göre yetenekleri değişiyor hepsinin... Cebimi yokluyorum, bir adam edinebilecek kadar param ve üzerinde 4 ayrı korsanın adı yazan bir görev kağıdı var. Barda gözüme kestirdiklerimden biriyle muhabbet ediyorum, huyunu suyunu öğrendikten sonra kaynaşıyoruz. Adı Balthier Russo... Biraz deli dolu, otoriteme karşı gelmeyeceği konusunda şüpheliyim ama şu an pek bir seçme şansım yok. Kendisine ilk maaşını ödüyorum ve tavernadan çıkıyoruz. Yapmamız gereken çok iş var!

DEAD MEN TELL NO TALES

Adaya geldiğim ilk günün üzerinden tam 6 ay geçti ve korsan olmanın hiç de hayal ettiğim kadar kolay olmadığını anladım. İlgilenmem, uğraşmam gereken o kadar çok şey oldu ki anlatamam. Tayfanın ihtiyaçları, karakterlerine göre gemide alacakları roller, edinmeleri gereken yetenekleri ve silahlar, geminin tamiri, temizliği, bakım ve gelişimi... Ve en önemlisi, tüm bu uğraşın içinde bir de tayfadaki bazı elemanların ihanetiyle, avlamaya gittiğimiz korsanlara neredeyse av oluyor olmamız... İnanır mısınız, ihanet edenlerin arasında edindiğim ilk arkadaşım Balthier Russo da vardı! Belki onca şeyle kafam doluyken kendisini ihmal ettim. İhtiyaçlarını göz ardı ettim. Belki de başka sebepleri vardı, bilmiyorum. İhanet hiçbir türlü bahane kaldırmaz. Neden yaptığını bilmek isterdim ama bilirsiniz; ölüler masal anlatamaz...

Sıkıntılarımız baki ama ben burada olmaktan memnunum. Onca sorunun, detayın arasında yapmak istediğim şeyi yapıyor olmak bana yetiyor. Şimdi müsadenizle...

Man-o-War! All hands hoay!



+

- Zekice kurgulanmış "hack" mekanizması
- Bir şeyi gerçekleştirmenin onlarca yolu olması
- Bulmacalar eğlenceli
- Double Fine mizahı!



- Oyun bazen sebepsizce kapanabiliyor
- Çok kısa sürüyor

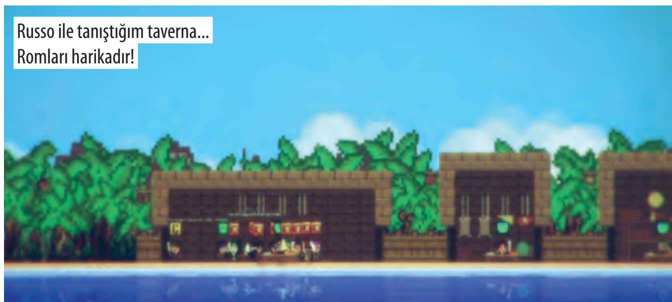
8+

SON KARAR
Oyunu kazanmanın tek yolu, oyunu kurallarıyla oynamamak!

Tür: Macera, Bağımsız **Yapım:** Double Fine Productions **Yayın:** Double Fine Productions
Dijital İndirme: 18 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** Yok

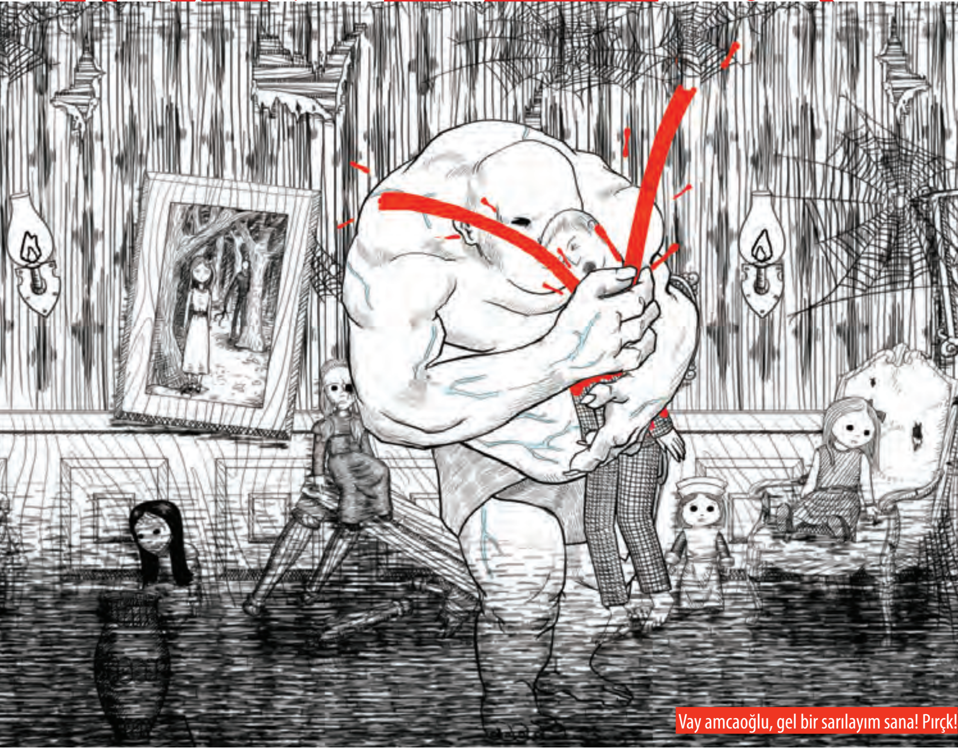


İşte size bahsettiğim savaş... Solumda da Balthier Russo var. Son of a biscuit eater!

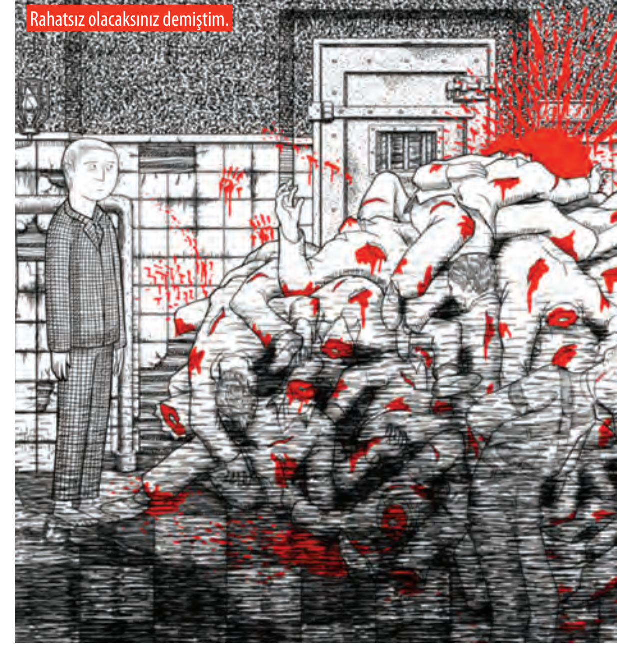


Russo ile tanıştığım taverna... Romları harikadır!




Vay amcaoğlu, gel bir sarılayım sana! Pırçk!


Aşkım neden beni görmezlikten geliyorsun?


Rahatsız olacaksınız demiştim.

NEVERENDING NIGHTMARES

BUNU BİZE NİYE YAPIYORSUN? - POZAN ERTEN

Efsanevi *Sanitarium*'u hatırlarsınız. Gelmiş geçmiş en iyi macera oyunlarından biridir ve özellikle senaryosu ile oyuncuları derinden etkilemiştir. Zihinsel rahatsızlıklara sahip kişilerin yaşadığı, çözmekte zorlandıkları sorunlarla dolu yaşamları zaten biz düz beyinliler için hep etkileyici olmuştur. Bazen yaşadıkları drama üzülür, bazense beyinlerinin işleyiş biçimine hayranlık duyarız. *Sanitarium* bir akıl hastasının yaşadığı drama üzüleceğimiz bir oyundu. Tıpkı **Matt Gilgenbach**'in obsesif-kompulsif bozukluk üzerine kendi takıntılarından, kâbuslarından ve sorunlarından esinlenerek yaptığı *Neverending Nightmares* gibi. Gilgenbach, hem yaşadığı sorunlardan esinlenen bir oyun yaparak bu hastalığa dikkat çekmek istemiş, hem de iyi bir korku oyunuyla oyuncuları rahatsız etmeyi amaçlamış. Ve ne yazık ki(!) amacına da ulaşmış görünüyor.

Neverending Nightmares kendi bozuk psikolojisini, yürek hoplatan korku anları ve rahatsız edici görüntüler aracılığıyla önümüze koyarak, bizlerin de psikolojisini bozmayı ve kolay kolay atlatamayacağımız bir huzursuzluğa düşmemizi istiyor. Yani bu oyunu kapatıp yatağınıza gittiğinizde aklınızda hâlâ bazı imgelerin kalmasını istemiş, en azından ben asıl amacın bu olduğunu düşünüyorum. Bu imgelerin, iç devinimlerin ve rahatsız edici anlatımın kesinlikle 16 yaşından ufak insanlar için uygun olmadığını da belirtmek gerek. Gilgenbach'ın kendi takıntı dolu kâbuslarından esinlenerek yazdığı oyunun hikâyesi, 3 ayrı sona sahip ve bunların ikisi, gerek gidişat gerekse final olarak oldukça rahatsız edici. *Kan, deformasyon, kendine zarar vermek, ürkünç ve garip korku öğelerinin* kullanımı sadece finallere saklanmamış üstelik, tüm oyuna yayılmış durumda. Bütün bunların hiç de sanatsal kaygı ile yansıtıldığını söyleyemem. *Neverending Nightmares*'in tek kaygısı sizi ürkütmek ve akıl hastalarının hayatlarının hiç de kolay olmadığını gözünüze sokmak.

DELİLİĞİN ÇİZGİLERİ

Hikâye anlatımında ya da imgelerde bir sanatsal kaygı yok ama oyunun stilize bir şekilde tasarlanmış karakalem çizimi, görsel açıdan bir harika. **Tim Burton**'ı bile etkilemiş olan **Edward Gorey** çizimlerinden esinlendiği her halinden belli olan görseller sadece siyah beyaz olarak tasarlanmış. Ama etkileşime gireceğimiz cisimler ve kan oyunda gerçek rengi ile yansıtılıyor. Bu da tabii etkileyiciliği artırmış durumda. Kara kalem ve elle çizilmiş görsel yapı size hiç sempatik gelmesin, tersine daha fazla rahatsız olmaya hazır olun.

Oynarken hangi sahnenin kâbus, hangisinin gerçek olduğunu hiçbir zaman anlayamayacaksınız. Bütün finaller dahil oyunun gerçeklik ile uzaktan yakından alakası yok. Yine de sizi gerçek-sanal ikilemine sokmak için elinden geleni yapıyor. Tam bir "*yorumu oyuncuya bırakma*" oyunu aslında *Neverending Nightmares*. Psikolojinizi bozmayı başarıp başaramamasına göre oyunla ilgili fikriniz çok değişecek. Ben biraz arada kaldım diyebilirim. Oyunun başlarında, "bitmesine çok var mı" diye bir bıkkınlık içindeydim fakat 3 saatte tüm sonlarını görüp bitirdiğimde, oyunun tükenmiş olması canımı sıktı. Tam ciddi anlamda rahatsız olmaya başlamışken oyundan kopmak zorunda kaldım. Ama bu durumda bile ben oyunun beynimin içine ne yapmaya çalıştığını anladım ve takdir ettim.

Atmosfer kaygısının, minimalliği ile geren müzik ve sesler yardımıyla amacına ulaştığı anlar sizin de hoşunuza gidecektir. Hoşlanma sözcüğünün alışık olduğumuz karşılığı değil burada bahsettiğim tabii, içinizin sıkılması, ruhunuzun büzüşmesi, kafanızın karışması gibi pek de hoş olmayan bir tür *hoşlanma*... Ama oyun ömrü ve fiyatı rahatsız edebilir. *Outlast* tarzı bir korku değil de içten içe gerilmek, ürkmek ve biraz da üzülmek isterseniz piyasadaki zırva korku filmlerine ayırdığınız süreyi bu oyuna ayırmayı deneyebilirsiniz.



- Karakalem el çizimi grafikler
- Atmosfer
- Gerçekten ürkütmesi ve rahatsız etmesi
- Zihinsel şiddet konusundaki kaygısız anlatımı



- Uzun koridorlar ve astım sebepli stamina sinir bozuyor
- Oynadığım en kısa oyun olabilir
- Finaller duygusal açıdan çok daha etkileyici olabilirdi

7+

SON KARAR
Fazla kişisel ama bir bağımsız oyun için son derece başarılı ve etkileyici.

Tür: Gerilim **Yapım:** Infinitaps Game **Dağıtım:** Infinitaps Game **Dijital İndirme:** 24TL (Steam)



ALIEN ISOLATION

_Bu karanlık koridorları çok iyi tanıyorum ■

SİNAN AKKOL

Alien'la ilk tanışmam, yanlış hatırlamıyorsam, 80'li yılların sonunda bir yaz günüydü. Pendik'teki mahallemizde arkadaşlarla aramızda o haftanın iki konusu olan *He-Man* oyun kartları ve "Sakallı Bebek"le ilgili tartışmalar hararetle sürerken, benim gibi bilgisayar meraklısı olan arkadaşım Kaan geldi yanıma bir öğleden sonra. *"Bu akşam TRT 2'de Alien varmış biliyor musun?"*...

Alien mı?

Şimdi, şunu bilmelisiniz ki bambaşka bir dünyada yaşıyorduk o zaman... Herkesin her şeyi bilmesinin mümkün olmadığı, internetin, cepte taşınan bilgisayarların bilim kurgularda bile hayal edilmediği zamanlarda yaşıyorduk. *Rambo*, *Rocky* ve *Terminatör*'ü biliyorduk elbette ama *Alien* mı? O da neydi?

Merakıma yenilip o akşam saat 10'da evdeki küçük TV'nin başına geçtim (niye bu kadar geç saatte veriyorlardı ki filmi?). Büyük TV'de annemle babam başka bir şey seyredecekti çünkü... Ayrı bir odada, karanlıkta *Alien* başladı... Şunu da bilmelisiniz ki, karanlıktan son derece korkan ve bu konuda sürekli kâbuslar gören bir çocuktum...

O uzay gemisinin mürettebatının → LV246'ya indiği andan itibaren nasıl bir gerilim içinde olduğumu anlatamam... Her an ya o küçücük TV'den ya da hemen yanımdaki şifonyerin altından bir şeylerin uzanıp beni çekmesini bekleyerek, hayatımın en dehşetli yarım saatini geçirdim. Ama dayanıyordum.

Taa ki, yemek masasındaki Kane'in karnından o "şey" kan revan içinde fırlayıncaya dek! (O korkuyla karnından fırlamış gibi gelmişti). Televizyonu kapatıp içeriye öyle bir hızla koşmuştum ki, ben bile şaşırmıştım.

"Bitti mi oğlum filmin?"
"Bitti baba!"

DOĞUM GÜNÜM BUGÜN...

O korkunç sahnenin ardından karanlık temalı kâbuslarıma nurtopu gibi alien'lar da eklendi. Sonradan hangi cesaretle geri dönüp o filmi baştan sona seyrettiğimi hatırlamıyorum (inat etmiştim herhalde, ama doğum sahnesini yine gözlerimi kapatarak izlemiştim :) Ardından sular seller gibi geldi *Alien*'lar... Devam filmleri, *Alien* oyunları gırla gitti. O gemi, o gezegen, Ripley ve o yaratık hayatımda yer ettiler resmen. Şu anda bir bilim kurgu manyağı isem, o dehşetli gecede beni TV'nin başından kaçırtan yaratığın sayesindedir. →

OYUNLA İLGİNÇ DETAYLAR

Playstation kameranız varsa kafa hareketlerinizi algılayıp duvarların, dolapların kenarından ve üstünden kafanızı çıkararak bakabilirsiniz. Ayrıca, odada çok yüksek sesle konuşursanız, PS Camera'dan sesinizi duyup hart diye yanınızda bitiveriyor! Yaratığın nerede, nasıl karşınıza çıkacağı hiç belli olmuyor. Daha önce PS4'te oynayıp yaratığın izine bile rastlamadığım bir bölümü PC'de tekrar oynarken biraz sesli bir şekilde koşturuyordum... Bir kapıyı mutlu mesut açtığımda bir de ne göreyim?! Karşıdan sevgi seli gibi üstüme koşuyor! Alet utanmasa, oyunun başındaki intro'da üstünüze atlayıp öldürecek! Mesela, yeraltı ve yer üstünden giden tünellerde hiç karşılaşmadım Yaratık'la, sanki buraları hiç kullanmıyor, o yüzden burada kendinizi güvende hissedebilirsiniz. Ancak, yürüme katlarındaki ara havalandırma bağlantılarında kâbusunuz olabilir. Kelimenin her iki anlamıyla.


Ona hoşlandığı kokteyllerle minik sürprizler yapın!


Android'ler soğuk bakışları, yanarak bile üstünüze gelmekten vazgeçmemeleriyle Alien kadar ürkütücü olabiliyorlar.

→ Ve şu anda çok mutluyum, çünkü o geceki dehşeti bana yaşatan, yıllardır beklediğim *Alien* oyunu en sonunda geldi. Hem de hiç beklemeyeceğim bir yerden, *Total War*'un yaratıcıları olan **Creative Assembly**'den.

Alien Isolation, seni o kadar uzun zamandır bekl... (hesssss) [COAAART]

Peki, başlayalım o zaman.

NASIL OLACAK BU İŞLER?

Alien Isolation duyurulduğundan beri iki korkum vardı: Birincisi; tek bir *Alien*'la köşe kapmaca oynamak bir oyunu ne kadar ayakta ve ilgi çekici tutabilirdi? Bu tarz oyunların süresi şimdiye kadar 4-5 saat olmuştu maksimum (*Amnesia*, *Outlast* ve *Slender*), bu daha da mı kısa olacaktı? İkincisi de; Creative Assembly *Total War* strateji sersiyle bilinen bir firmaydı ve şimdiye kadar bu serinin dışında elini attığı tüm oyunlar patladı (*Viking: Battle for Asgard*, *Stormrise*, *Spartan: Total Warrior* vs.). Bu kadar büyük bir isimi taşıyan bir korku FPS oyununun üstesinden gelebilecek miydi?

Oyun başladıktan sadece 1 saat sonra bu korkularımı yutmuş, içimde daha büyük bir korkuya dönüştürmüştüm:

Bu oyun bitince bir daha bu kadar "doğru" bir *Alien* oyunu yapılabilecek miydi?

Çıkan tüm *Alien* oyunlarının ortak bir derdi vardı: Filmleri takip edenler olarak, karşımıza neyin çıkacağını biliyorduk. O yaratıkla karanlık bir koridorda karşılaşmak tabii ki korkutucu oluyordu, ama pulse rifle'ı ele bir kez aldık mı, karşımıza çıkanın ne olduğu fark etmiyordu. Ölsek de kendimizi koruyamadığımızdan oluyordu bu. Bir Xenomorph'la aynı mekanda bulunmanın dehşeti çok kısa sürede etkisini kaybediyordu ve bu yüzden de yapımcılar çareyi yüzlercesini üstümüze salmakta ve hepsini giderek daha kırılgan hale getirmekte buluyordu.

Halbuki *Alien*'ın özü bu değildir. *Alien* en mükemmel ölüm makinasıdır. İnsanlığı yok etmek için yaratılmıştır. Vücudunun her parçası, kanı bile insan için ölümcüldür ve bir kez erişim mesafenize girdi mi kurtulamazsınız. Bu nedenle şimdiye dek çıkan tüm *Alien* oyunlarını, *AvP*'leri, en son çıkan rezil *Colonial Marines*'i Alien ruhuna aykırı olmakla itham edebiliriz.

Ama *Alien Isolation*'ı değil. Tek bir Xenomorph'un ne kadar ölümcül olabileceğini birebir yaşatıyor bu oyun. Siz o meşum koridorlarda gezerken, tepenizdeki havalandırma boşluğunda takırdayarak dolaşan yaratığın ne zaman, hangi delikten fırlayacağını bilememenin korkusunu daima iliklerinizde hissediyorsunuz. Kendi elinizle yaptığınız onca alete, bulduğunuz onca silaha rağmen tek bir yaratığa ancak kaçıracak kadar hasar verdiğinizi bilmenin korkusuyla boğuşmak, *Alien Isolation*'ın en büyük başarısı. Evet, Alien'ı sadece kaçırabiliyorsunuz. Ve biliyorsunuz ki az sonra daha da öfkeli olarak geri dönecek.


Yihhaaa! Bir silah buldum! Artık benim karşımda kimse duramaz! (durdu)

SEVASTOPOL'ÜN SON GÜNLERİ

Arka planını bilenler farkındadır, tüm *Alien* hikâyesi aynı zamanda kapitalizmin gelecekte en vahşi halini alacağı zamana da bir göndermedir aslında. Dünyadaki her türlü kaynağı sınırsızca tüketen şirketlerin gözlerini yeni ve sınırsız bir kaynağa, uzaya dikmesiyle başlayan genişleme ve açlık, iyice çığırından çıkmıştır. *Alien* mitosunun her köşesinde **Weyland-Yutani**'nin karşımıza çıkması işte bu yüzdendir. Ancak, *Alien Isolation* bizi bu "başarılı" şirketin değil, geleceği görememiş, bu yüzden de ölüm döşeğinde olan bir şirketin son günlerini yaşayan uzay üssüne götürüyor: **Sevastopol**'e.

Oyundaki ana karakterimiz **Amanda Ripley**, filmlerin baş kahramanı Ellen Ripley'in kızı. 11 yaşındayken annesinin Nostromo yük gemisiyle birlikte kaybolmasını bir türlü anlayamamış, Nostromo'nun ve haliyle annesinin akıbetini öğrenmek için elinden gelen her şeyi yapmıştır. Bir gün, Şirket'in adamlarından biri, Samuels, ona Nostromo'nun kara kutusunun bulunduğunu ve Sevastopol adlı bir uzay üssüne getirildiğini haber verir. Amanda bu fırsatı kaçırmaz ve üsse doğru yola çıkar.

Sevastopol, Seegson adlı bir uzay menşeili firmaya aittir. Dış uzaya hızla ve plansızca yayılıp koloniler, üsler kuran tüm şirketler gibi Seegson da batmak üzeredir ve işlevini kaybeden Sevastopol'ü hızla elden çıkarma niyetindedir. Biz üsse gelmeden bir ay önce Sevastopol'de ticaret neredeyse sıfıra inmiş, üssün tamamen terk edilmesine az kalmış, geriye kalan insanlar da ya yapacak daha iyi bir işleri olmadığından ya da aileleri hâlâ buradaki az →


Amanda Ripley, kaslı asker yönetmekten bıkanlara ilaç gibi gelecek.

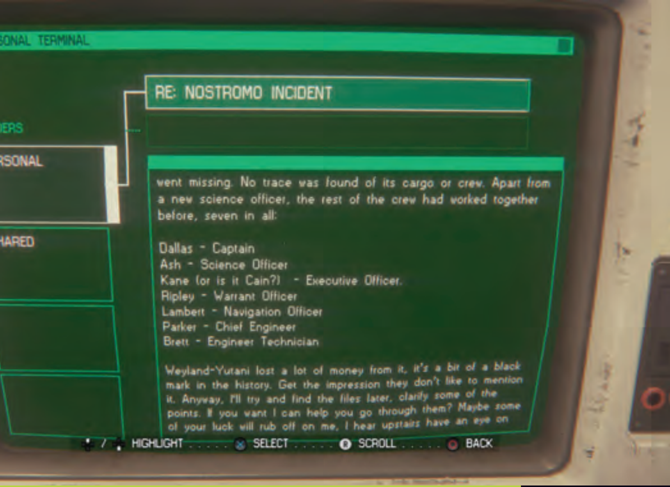
EK PAKETLER

Oyunun Nostromo Edition'ını almış bir kişi olarak söyleyebilirim ki şu ana dek çıkan DLC'ler, "aynısının biraz daha fazlası" kıvamında. Crew Expandable görevinde Alien'ı Nostromo'nun havalandırmalarında hapsetmeye çalışıyoruz ve filmdeki sahnenin aksine, Ellen'ı veya mürettebattan başka birini yönetebiliriz. Filmin sahnelerini birebir yaşamak için 3-5 dolar vermeye her Alien fanatiğinin gözü kapalı atlayacağına inanıyorum. Eğer DLC almazsanız bile oyundaki Survivor Mode, ana hikâye bittikten sonra sizi arkadaşlarınızla yarıştıracak. Bu modda Alien'a yakalanmadan gemideki bazı görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Bayağı gergin geçtiğini söylemeliyim.


Bu Alien'ın işi değil. Alien'dan başka düşmanlarınız da var. Dikkatli olun.



Karşıdan gelene inanabilmek için elinizdeki Hareket Sensörü'ne ihtiyacınız yok.



Sevastopol'dekilerin hikayesini bilgisayarlardaki yazılar ve ses kayıtlarından öğreniyorsunuz. Oyun sırasında değil, harita ekranına girince yukarıdan seçip okumanız tavsiyemdir.

→ sayıdaki işlerden birisinde çalışıyor olduğundan burada kalmıştır.

Hayatlarının hatasını yaptıklarını bilmeden.

Herkesin birbirine karşı paranoyakça ve saldırgan davranması, *Bioshock*'un yıkılan ütopyası gibi bir ortamı andırsa da, aslında su, yiyecek ve hayatta kalma derdine düşen hepimizin yapacağı daha gerçekçi bir durumu yansıttığı için daha da korkunç. Hikâyedeki karakterler ve isimler biraz havada kalmış. Genel olarak fikrim *Alien Isolation*'ın Alien filmlerinin hikâye akışına büyük bir katkısının olmadığı yönünde. Ancak bugüne dek çıkan tüm *Alien* ve *AvP* oyunlarından daha iyi bir hikâye bu. Bunda eski PC Gamer editörü Will Porter'ın, oyunun hikâye yazarlığını yapmasının da etkisi vardır elbet. Biz oyun editörlerinden iyi oyun senaristi çıkıyor genellikle.

Oyuna başladığınız ilk 2-3 saat boyunca üssün her yerindeki bilgisayarlardan Sevastopol'ün insanları ve geçmişi hakkında bilgiler öğrenecek, birkaçıyla bizzat tanışacak ve korku içinde hayatta kalmaya çalışan küçük gruplar arasındaki çatışmalara şahit olacaksınız. Bir mühendis olan Amanda'nın yeteneklerini kullanarak bulduğunuz parçalardan flashbang, duman bombası, ses bombası gibi eşyalar yapacaksınız (alayı asker olan FPS kahramanlarından sonra kadın bir mühendisi yönetmek nasıl ferahlatıcı geldi, anlatamam).

Ama eninde sonunda siz onu değil, "O" sizi bulacak.

XENOMORPH'LA KARANLIK BİR TÜNELDE

Alien'ın her şeyine gösterilen özene şapka çıkarmak istiyorum. Sürekli ensenizde olduğu hissi gerçek olup da mekâna giriş yaptığında yavaş yavaş formunu bulduğunu görüp dehşete düşmemek elde değil. Onunla aynı odada sıkıştığınızda, bir dolabın içine veya masanın altına saklanıp dua etmekten başka yapacak bir şey gelmeyecek elinizden (en azından başlarda). Yaratığın ne zaman ne yapacağını kestirmek mümkün olmuyor ve bu, çoğu korku oyununda *"Hah, şimdi şöyle yapacak"* dediğiniz an yitip giden dehşet duygusunun oyun boyunca içinizde çakılı kalması demek. Her an tetikte olmanız lazım. Çoğu kez benim saklandığım odanın kapısının önünden geçip giden yaratığın, hiç kıpırdamadığım halde, birden geri dönüp haşırt diye üstüme atladığı oldu. Sırf hafif bir ümit verip akabinde korkudan dilimi yutturmak için böyle yaptığına yemin edebilirim.

Oyunda ilerledikçe bulacağınız planlar ve çeşitli parçalar sayesinde kendinizi savunacak, düşmanlarınızı şaşırtacak cihazlar yapabiliyorsunuz (tek düşmanınız Alien değil, androidler ve insan gruplarına da dikkat etmelisiniz). →

ALIEN EVRENİ ZAMAN AKIŞI

Xenomorph'un doğuşu, Weyland - Yutani şirketinin güçlenmesi, Prometheus, hatta Predator falan derken, Alien'ın içinde bulunduğu evrenin tarihçesi iyice karmaşıklaştı. Çoğumuz oyunlardaki ve filmlerdeki olayları biliyoruz, ama Weyland Industries'in gelişimini, nasıl evrenin en güçlü şirketi olduğunu bilmeden neden tüm oyun ve filmlerde karşımıza çıktığını anlamak mümkün değil. O yüzden, Alien evreninin çok kısaltılmış bir tarihçesini çıkardım sizin için.

Not: Bilindiği üzere Predator ve Alien filmleri ve oyunları aynı evrende geçmektedir, ancak listenin uzamaması için sadece Predator'la ilgili kısımları eklemedim.

■ **1990 -** Peter Weyland doğdu.
■ **2015 -** Uzaya ilk güneş panelini kuran Weyland şirketi ilk milyar dolarını kazandı.
■ **2016 -** Weyland şirketi global ısınmayı durduracak teknolojiyi icat etti.
■ **2017 -** Weyland NASA'nın terkedilmiş Prometheus teknolojisini satın aldı.
■ **2022 -** Weyland bilim adamları, uzay araştırmalarıyla elde edilen maddeler sayesinde bilinen kanser türlerinin %98'ini iyileştirmeyi başardılar.
■ **2025 -** Weyland ilk gelişmiş android prototipini üretti. Adını David koydular.
■ **2028 -** Weyland Ind. ilk Yapay Atmosfer Üretme patentini aldı. Ayrıca, iflas eden CERN'i ve içindeki Hadron Çarpıştırıcı dahil tüm teknolojiyle birlikte satın aldı.
■ **2031 -** Ay'ın atmosferli hale dönüştürülme işlemi başladı.
■ **2032 -** Weyland Northgrop Grumman, Boeing, BAE Systems ve Lockheed Martin'i satın aldı. Aynı yıl Weyland bilim adamları ışık hızından daha hızlı seyahat etmenin yolunu buldular.
■ **2062 -** 6. nesil David android'lerini insanlardan ayırmayı artık insanların çok azı başarıyor.
■ **2092 -** Ellen Ripley Ay'da hayata gözlerini açıyor.
■ **2093 -** (Prometheus filmindeki olaylar)
■ **2111 -** Amanda Ripley doğdu.
■ **2122 -** (Alien filmindeki olaylar)
■ **2137 -** (Alien Isolation oyunundaki olaylar)
■ **2179 -** (Aliens ve Alien 3 filmindeki olaylar)
■ **2189 -** (İlk Aliens vs Predator oyunundaki olaylar).
■ **2180 -** (Aliens Colonial Marines oyunundaki olaylar).
■ **2209 -** (Yeni Aliens vs. Predator oyunundaki olaylar).
■ **2231 -** (Aliens vs Predator 2 oyunundaki olaylar).
■ **2379 -** (Alien Resurrection filmindeki olaylar).



ALIEN ISOLATION

Bir süre sonra envanterinize tabancadan alev makinasına, hatta başta ölümsüz görünen androidleri tek atışta indiren bolt gun'a kadar birçok silah da ekleniyor. Ama asla kendinizi güvende hissedemiyorsunuz. Tabii bunca silahınız olmasına rağmen, oyun asla normal anlamda bir FPS'ye dönüşmüyor. Daima yavaş yavaş hareket ediyor ve dikkatle her tarafı inceliyorsunuz. Ama bazen, panik öyle bir ağır bastırıyor ki, çıkış olduğunu tahmin ettiğiniz yöne doğru körcesine koştururken buluyorsunuz kendinizi, arkanızdan çığlıklarla koşan şeyden asla kaçamayacağınızı bildiğiniz halde yapıyorsunuz bunu hem de. Bazen kaçabiliyorsunuz. Çoğu zaman kaçamıyorsunuz.

Oyunun tüm görselliği yapımcıların "lo-fi" dediği bir tarzda yaratılmış. Bu kelimenin anlamına yaklaşık olarak, "eski bilim kurgu" diyebiliriz. Yani 1979'da 2137 yılı nasıl hayal edildiyse, ilk *Alien* filminin görselliği nasılsa, ona uygun olarak hazırlanmış *Alien Isolation*. Analog düğmeler, parlayıp sönen ışıklar, ağır manivelalar, yeşil monitörler ve ASCII karakterli ekranlarla dolu bu dünyaya gösterilen özen göz yaşartıcı. *Alien* filmlerini gerçekten seven, daha doğrusu saygı duyan bir ekip tarafından yapıldığı o kadar bariz ki... Hep aynı tarz koridor ve odalarda gezinmek bazılarını sıkabilir ama oyun boyunca ben hiç sıkılmadım. Tam sıkılmaya başlayacak gibi olurken, yeni ve ilginç mekanlar oyunun tadını değiştiriyor.

AFFETMİYOR

Hiç affı olmayan, oynanışını öğrenmek ve hızına alışmak için çaba sarf etmezseniz çabuk sıkılabileceğiniz bir oyun *Alien Isolation*. Oyunun o kadar affı yok ki, bilgisayarlara bakarken, bir şeyler üretirken, hatta oyunu save ederken, hatta ve hatta bölümü geçeceğiniz asansörün düğmesine bastıktan sonra ekran kararırken dahi arkanızdan gelen Alien tarafından öldürülebiliyorsunuz! Pes vallahi, bu kadarını *Amnesia* bile yapmamıştı. Oyunun ortalarından ve Yaratık'a karşı hangi durumda nasıl davranmanız gerektiğini yavaş yavaş anlamaya başladıktan sonra oyun kolaylaşıyor mu derseniz, ehhhh işte derim. Oyun sonuna dek sürprizleriyle sizi tetikte tutuyor. Hem de ne sürprizler :)

Oyun zor demiştim. Bunun bir sebebi de sadece iki save tutulması. Save ederken sizi "yakınlarda düşman var" diyerek uyarıyor, çünkü bir sonraki yükleyişinizde o düşmanın ensenizde olduğunu görebilirsiniz. O durumda da bir önceki save'inize dönüyorsunuz. Save noktalarının arası bazen bir ömür kadar uzak geldiğinden her öldüğünüzde bazen 15 ila 30 dakikalık oynanışları kaybedeceksiniz ama yaşayacağınız belirsizlik ve heyecana o kadar bağımlı hale gelmiş olacaksınız ki, umursamayacaksınız.

Allah'tan bir haritanız var, ancak oyun size gitmeniz gereken yeri yaklaşık olarak gösteriyor. Gideceğiniz yollar ise genellikle kapalı ve Alien'dan uzak durmak için yavaş yavaş, sürünerek gittiğiniz yolun kapalı çıkması çok can sıkıcı olabiliyor. Oyunun 20 saatlik oynanışının (evet, yanlış duymadınız!) çoğu, yerde sürünerek geçiyor.



Yihhuu! Hareket Sensörü'm var, artık beni hiçbir şey durduramaz! (durdurdu)

SONUÇ

Alien Isolation hayal edemeyeceğim kadar güzel bir tecrübe yaşattı bana. Dehşet verici ama güzel. 20+ saatlik oynanışın sadece kaybolup aynı yerleri yavaş yavaş dolaşmak zorunda kaldığım kısımları sıktı, ancak oyunun doğası gereğiydi bu. Bazı bölümler daha kısa olabilirdi belki, hikâye biraz daha yaratıcı olabilirdi... Ama pek az şikayetim var bunlarla ilgili. Eğer devam oyunu gelirse, yine o karanlık koridorlara adım atarım sizinle birlikte. ■



GELİN BİRLİKTE OYNAYALIM

Oyungezer.com.tr veya Oyungezer Youtube kanalını takip etmiyorsanız, takibe başlamak için alın size bir sebep: Bir yandan bu yazıyı hazırlarken, bir yandan da oyunun başından sonuna dek Let's Play video serisini yaptım. Eğer karanlık uzayda Alien'la teke tek yüzleşmeye cesaretiniz yoksa, gelin benimle birlikte oynayın :) *http://bit.ly/1v3iUT6*



- Alien evreni içinde geçen, özüne en sadık oyun.
- Görsel ve işitsel olarak inanılmaz düzeyde.
- Çok uzun olmasına rağmen sıkmıyor.
- Daima sizi şaşırtacak bir sürprizi var.
- "Böh korku" oyunlarından sonra anlamlı bir oyunda korkmak iyi geldi.

—

- Aynı koridor ve odalarda gezmekten bunalabilirsiniz.
- Gideceğiniz yeri bulamayıp kaybolmak her zaman sizin suçunuz olmayabiliyor.
- PC'de ve PS4'te ilerlemeyi engelleyen ufak bug'lar olabiliyor.
- Hikaye çok daha orijinali olabilirdi. Sonlara doğru aynı mekanlarda gezdiriyor oyun.

8+

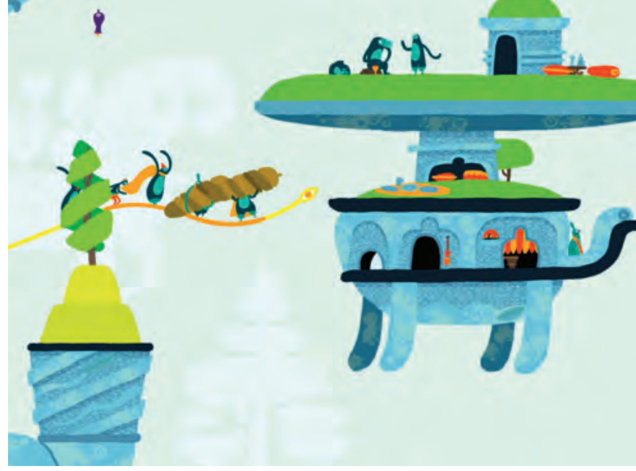
SON KARAR

Normal vatandaşlar bu nota bakıp cesaretleri varsa hemen alsın. Benim gibi Alien fanatikleriyse bu nota kafadan 1 puan daha eklesin, cesaretleri yoksa bile alsın!

- **Tür:** Korku/FPS
- **Yapım:** Creative Assembly
- **Dağıtım:** SEGA
- **Kutulu Fiyatı:** 72 TL
- **Dijital İndirme:** Playstore (72 TL), Steam (75 TL)
- **Yaş Sınırı:** 18+
- **Dahası İçin:** www.alien-isolation.com/

vita ps3 ps4









HOHOKUM

SNAKE YENİ NESİL İÇİN GERİ DÖNDÜ! -POZAN ERTEN

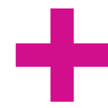
Hemen heyecan yapmayın, bahsettiğim Snake ne yazık ki **Solid Snake** değil. Eski cep telefonlarından hatırlayacağınız *Yılan da dediğimiz Snake*'ten bahsediyorum. Solid Snake kadar cool olmasa da ondan daha renkli bir karakter bu. Garip dünyalar içerisinde gezen, yolunu kaybettikçe daha da renkli diyarlarda daha da anlamsız görevlere çıkan, tek amacı kendisi gibi olan dostlarına yeniden kavuşmak olan bir *Snake*...

Kaygısız oyunları seviyorum. Hele ki stilize grafiklere sahip, gelişiminin her adımında sanat yönetimine özen gösteren ve kafasında daha en baştan yarattığı bütüne menüsünden kontrollerine kadar ulaşabilmiş oyunlara saygım sonsuz. Hele bir de yaratıcı ellerden çıktıysa, amacını sorgulamak zorunda kalmadığınız bir oynanış ve görevler serisiyle kopuk bir hikâyeyi birleştirip sizi yörüngesine yerleştiriyorsa, ah tabii bir de müzikleri şahane ise, ben o oyuna sadece oyun değil bir sanat eseri derim. Ve evet, *Hohokum* da sadece oyun olmayanlardan. Rengârenk bir modern sanat eseri ve özellikle PSVita'da yaşayabileceğiniz en güzel deneyimlerden biri.

Sony yelpazesinde bu tür oyunlar her zaman oldu aslında. *LocoRoco, Patapon* ve *Journey* ilk aklıma gelenler. *Hohokum* oynanış olarak hem bu oyunlardan farklı, hem de onlara bazı yanlarıyla delicesine benziyor. En belirgin ortak noktaları; herhangi bir pazarlama kaygısı olmadan, sadece yapımcıların hayal gücüne bırakılmış sanatsal oyunlar olmaları diyebiliriz. Kilit nokta ise oyunun bütününü tanımlayan parçaların birbiriyle mükemmel uyumu. Mesela *Hohokum* sadece bir müzik albümü olsaydı yeterli olmazdı, stilize grafiklerini gözler önüne seren bir konsept çalışma olsaydı da etkili olmayabilirdi, yenilikçi ve keşfe dayalı bir oyun yapısına sahip bir platform-bulmaca oyunu olsaydı da kısa sürede sıkıcı hale gelebilirdi. Ama *Hohokum* ve ismi geçen diğer oyunlar bütün bunları tek bir konsept etrafında, hem özgün hem de yenilikçi bir şekilde birleştirebildiği için tam anlamı ile "*olmuş*" oyunlar. Bundan sonrası ise sizin sanat zevkinize bakıyor sadece. Yani bu tür oyunlara" *kötü bir oyun*" demek ile "*ben beğenmedim, bana hitap etmiyor*" demek arasındaki kalın çizginin bilincinde olmak gerekiyor.

Hohokum'un iyi bir oyun olmasını ve "*oyunlar sanat mıdır?*" sorusuna verdiği yanıtları artık bir kenara koyup kime hitap edip etmediğine ve ne kadar keyif alabileceğinize gelelim biraz. Oyunda renkli ve yılanımsı bir canlısınız. Menüden sonra oyun sizi direkt rengârenk bir dünyaya atıyor ve ne yapmanız gerektiğini size kimse söylemiyor. Bu neşeli dünyanın kurallarını, açmazlarını ve kısayollarını kendiniz çözüyorsunuz. Farklı mekânları dolaşıyor, bulmacalar çözüyor, deneyip yanılıyor ve nasıl bir oyunla karşı karşıya olduğunuzu anlamaya başlıyorsunuz. Size net bir hikâye ya da bir oynanış fikri vermeden sonuçlara ulaşmanızı isteyen, sürükleyiciliğini de bölüm çeşitliliği ve müzikleriyle pekiştirmeye çalışan bir bulmaca-platform oyunu çıkıyor karşınıza. *Hohokum* kendisini size açtıkça güzelleşiyor, güzelleştikçe de bırakmak istemeyeceğiniz türden bir maceraya dönüşüyor. Efsane yapımcı **Tim Schafer**'ın bile günlerini yiyen, uğruna Twitter köşelerinde oyunun kendi çıkardığı haritasını paylaşma ihtiyacı duymasına neden olan bir yapım *Hohokum*. Bu referans sanırım oyunu alıp almama kararınızda size yardımcı olacaktır. Kafa yormayı, keşfetmeyi seviyorsanız, ama bunları yaparken zor oyun mekanikleri yüzünden takılıp kalmak istemiyorsanız, sırtınızda tuhaf canlılar taşıyıp görevler tamamladığınız, yılan dostlarınızı topladığınız bu yeni ama tanıdık oyun size kesinlikle keyif verecek, emin olabilirsiniz.

Müzelik bir oyun *Hohokum*. Ama müzelerin çok fazla insan girmeyen koridorları vardır ya, işte orada sergilenecek türden bir oyun. Sadece dev yapımlarla ilgileniyorsanız bu koridoru pas geçebilirsiniz ama farklı ve özel bir şeyler arıyorsanız zaman ayırın. Unutulmaz oyunlarınız arasına girecektir. Bu tip hem nostaljik duygular hissetiren hem de modern sanat eseri kıvamında özel oyunlar artık kırk yılın başında geliyor. Değeri bilinmeli.



- Grafikler, müzikler, seslendirmeler
- Bütün olarak sanat yönetimi
- Keşfe dayalı ve kolay kontrollere sahip oynanış



- Herkese hitap etmiyor

8+

SON KARAR
Kendi istediği gibi olan kaygısız bir oyun Hohokum. Ne eksiği ne de fazlası olan bir sanat eseri.



Tür: Bulmaca - Platform **Yapım:** Honeyslug, Sony Santa Monica **Dağıtım:** Sony Dijital **İndirme:** PSN 14.99$

RYSE: SON OF ROME

BİR YEMİN ETTİM Kİ DÖNEMEM! -M. İHSAN TATARİ

Benim adım Marius Titus. Ben bir Roma askeriyim, hem de en iyilerinden biri. İmparatorluğu her türlü tehlikeden korumaya ant içtim. Ama her şeyden önce ben de bir babanın oğluyum; ailesi barbarlar tarafından katledilen bir oğul… Babam kollarımın arasında can verirken benden intikamını almamı istedi. Ve bu sözü tutmaya kararlıyım; her ne pahasına olursa olsun. Çünkü ben ölümüm. Ben intikamım! Ve bu benim hikâyem…

Geçtiğimiz yıl sadece Xbox One için piyasaya sürülen ve PC oyuncularını boynu bükük bırakan *Ryse*, çıkışının üzerinden 1 yıl geçtikten sonra nihayet bizim evdeki bilgisayara da girdi. Hem de 4K teknolojisiyle… **Marius Titus** adlı genç bir lejyoneri yönettiğimiz yapım üçüncü şahıs kamerasından oynanan kanlı mı kanlı, fişek gibi bir aksiyon sunuyor. Kesilen kolların, koparılan kellelerin, ekranı kızıla boyayan kanın haddi hesabı yok. Eğer Russell Crowe'un meşhur filmi *Gladyatör*'le veya geçtiğimiz yıllarda epey popüler olan *Spartacus* adlı TV dizisiyle az çok tanışıklığınız varsa neler beklemeniz gerektiğini zaten tahmin edebiliyorsunuzdur.

Ryse: Son of Rome, İmparator Neron'un hükümdarlığının son zamanlarında, Roma İmparatorluğu'nun Britanya kabileleriyle savaş hâlinde olduğu yıllarda geçiyor. Oyuna başlar başlamaz bir anda kendimizi işgal altındaki Roma sokaklarında kıran kırana savaşır ve İmparatoru "barbar" akıncılardan korumaya çalışırken buluyoruz. Tabii bir yandan da oyun mekaniklerine alıştırılıyoruz bu kısımda. Komutan Marius'un birbirinden kanlı meziyetleriyle tanıştıktan ve sarayı düşmanlardan temizledikten sonra İmparator Neron ile birlikte kendimizi bir mahzene kapatıyoruz. O noktadan itibaren de Marius'un neden askerliği seçtiğini, nasıl komutan olduğunu ve bugünlere nasıl geldiğini dinlemeye (ve oynamaya) başlıyoruz.

CRYTEK VE GRAFİKLERİ

Ryse'ın en güçlü olduğu yönü grafikleri hiç şüphesiz. Zaten karşımızdaki bir Crytek oyunu olunca başka türlüsü de beklenemezdi. Çıkışının üzerinden 1 yıl geçmesine rağmen Ryse hâlâ bugüne dek gördüğümüz en iyi, en göz alıcı grafiklere sahip. 4K çözünürlüğünü açamadığınız sistemlerde bile kelimenin tam anlamıyla muhteşem görünüyor. Hatta Marius'un babasıyla ya da komutanı Vitallion'la konuştuğu sahnelerde ekrandaki görüntüler sinema filmlerine taş çıkartacak derecede iyi. Seslendirmeler ve müzikler de öyle… Zaten PC kökenli bir firma olduklarından yapımcılar oyunu PC'ye uyarlamak konusunda hiçbir sıkıntı yaşamamışlar.


Bu kalkanları ve bazı parşömenleri topladığınız zaman bonus içeriklere kavuşabiliyorsunuz.







Tosbağa taktiğini gerçekleştirdiğimiz kısımlar eğlenceli olmuş.

İNTİKAM QTE İLE YENEN BİR YEMEKTİR

Ryse'ın kontrolleri gerçekten de çok basit. Faremizin sağ tuşuyla kalkanımızı, sol tuşuyla da kılıcımızı yönetiyoruz; boşluk tuşuna bastığımızdaysa rakiplerimizin saldırılarını engelleyebiliyoruz. Bunun yanı sıra bir de düşmanlarımızı yeterince zayıflattığımız zamanlarda kullanabildiğimiz "infaz" özelliğimiz var. Bu yeteneğimizi aktifleştirdiğimizde etrafımızdaki her şey ağır çekim moduna geçiyor. Burada yapmanız gereken şey sarı ışığı gördüğünüzde kalkanınızı, mavi yandığındaysa kılıcınızı savurmak. Gelgelelim doğru anda doğru tuşa basmanın tek getirisi aldığımız tecrübe puanının fazlalığı oluyor. Yanlış bir harekette bulunmamızın ya da zamanlamayı kaçırmamızın neredeyse hiçbir önemi yok. Daha yavaş seviye atlamanın dışında elbette...

Buna ek olarak kılıç dövüşü sırasında aktifleştirebileceğimiz dört ayrı yeteneğimiz de var. Bunlardan ilki sağlığımızı geri kazanmamızı, ikincisi "focus" adlı özelliğimiz (düşmanları kısa süreliğine sersemletip çevremizi hızlı bir şekilde temizlememizi sağlayan bir yetenek) için gerekli enerjiyi toplamamızı, üçüncüsü rakiplerimize daha fazla zarar vermemizi, sonuncusuysa daha fazla tecrübe puanı toplamamızı sağlıyor. Tabii ki az önce bahsettiğim QTE infazlarını doğru gerçekleştirebildiğimiz takdirde... Topladığımız tecrübe (ya da oyundaki adıyla cesaret) puanlarıyla karakterimizin bazı özelliklerini geliştirebiliyoruz. Tek kişilik oyuncu modunda bu ne kadar enerjimiz olduğu ya da yanımızda ne kadar mızrak taşıyabileceğimiz gibi özelliklerimizi etkilerken çok oyunculu modda ise daha kaliteli ekipmanlara kavuşmamızı sağlıyor.

BOŞUNA DEMEMİŞLER TARİH "TEKERRÜRDEN" İBARETTİR DİYE...

Lâkin tüm bu anlattıklarıma rağmen *Ryse* bir noktadan sonra feci bir kısır döngüye girmekten kurtulamıyor. Çünkü kendisi çeşitlilikten ve derinlikten yoksun bir oyun maalesef. Her şeyden önce karşımıza kim çıkarsa çıksın, nereye gidersek gidelim kendimizi hep aynı şeyi yaparken buluyoruz. Blokla, kalkanı savur, kılıcı sapla, infaz. Blokla, kalkanı savur... Eğer düşmanlar biraz farklılık gösterseydi bu çok da büyük bir sorun olmayabilirdi, ama maalesef onların sayısı da 5-6'yı geçmiyor. Baltalıydı, kalkanlıydı, çift kılıçlıydı derken daha oyunun ortasına bile gelmeden hemen hemen tüm düşman çeşitlerini görmüş ve hepsine uygulanacak taktiği fazlasıyla öğrenmiş hâle geliyoruz. Üstelik kaplamaları da hiç değişmiyor. Mesela tüm çift kılıçlıların ya da tüm kalkanlı adamların sadece tek bir tipi var. Bunun sonucunda da kalabalık bir düşman grubuyla karşılaştığımızda aynı adamdan yan yana 3-4 tane görmek kaçınılmaz oluyor.

Başlarda oyuna renk katan ve gözlerimizi yuvalarından oynatan infaz sahneleri de maalesef bu tekrarlanma durumundan muzdarip. Bir noktadan sonra her animasyonu ezbere bilir hâle geliyoruz ve ne kesilen gırtlakların ne de kopan kolların etkileyiciliğinden eser kalıyor. Üstüne bir de kılıç kalkan dışında başka bir silah kuşanamamamız eklenince... Evet, arada bir mızrak atabildiğimiz ya da Scorpio adlı devasa arbaleti kullanabildiğimiz yerler de var. Hatta bazı bölümlerde askerlerimizle omuz omza durup Romalıların o meşhur "tosbağa" taktiğini uyguladığımız kısımlar da oluyor; ama bir müddet sonra "onlar bile" tekrara giriyor. Hâlbuki oyunda arada bir çift kılıç ya da ne bileyim teber kuşanmak ve bunlara özgü taktikler kullanmak, düşmanların bölümlere göre farklılıklar göstermesi, bir yetenek ağacımızın olması gibi özellikler yer alsaydı şu anda çok farklı şeyler konuşuyor olabilirdik.

IŞIKLAR, KAMERA, MOTOR!

Oyunun hikâye kısmı da inişli çıkışlı bir yapıya sahip. Karşımızda klasik bir "ailesinin intikamını alan kahraman" senaryosu var. Sonlara doğru ufak bir sürprizle karşılaşsak da klişelere yakalanmaktan kurtulamıyoruz. Hele Marius'un veya Komutan Vitallion'un askerleri gaza getirmek için yaptığı konuşmalar ne yazık ki etkileyici olmaktan çok uzak (o değil de Kral Theoden'in Rohan atlılarını coşturduğu sahne ne güzeldi be!). Bununla birlikte "barbarları medeniyete kavuşturan medeni Roma" temasının oyunda ilerledikçe çarpıklaşması ve imparatorluğun aslında ne denli yozlaştığının sunuluş şekli gayet güzel işlenmiş. Oyunun tavan yaptığı kısımlarsa kesinlikle ama kesinlikle Neron'un iki kendini beğenmiş, küstah oğlunun sahne aldığı yerlerdi. Her ikisi de ayakta alkışlanacak denli başarılı birer karakter olmuş.

İlk gün Steam Cloud'dan kaynaklanan ve oyununuzu kaydetmenize engel olan bir problem yaşadık fakat onu da hemencecik bir hotfix ile hallettiler. Gerek 8 saatlik senaryo modu boyunca gerekse de multiplayer kısmında hiçbir takılma, donma, çökme sorunu yaşamadım. İlla ki bir şeylerden şikâyet etmem gerekseydi tuşların keyfimize göre ayarlanamamasına çemkirebilirdim. Ama başta da dediğim gibi, *Ryse*'ın kontrolleri oldukça basit ve rahat. O nedenle oyun teknik açıdan tam puanı kapıyor benden.

Multiplayer kısmı, oyunla birlikte bedava gelen DLC'ler sayesinde epey zengin. Bu moddayken başka bir oyuncuyla Kolezyum'a çıkıyoruz. Survival'da üzerimize dalga dalga gelen düşmana karşı koymaya, Arena modundayken de belirli görevleri yerine getirip gösteriyi tamamlamaya çabalıyoruz. Solo modunu seçip tek başımıza takılmak da mümkün. İşin kötü tarafı dövüş sisteminden o denli sıkılmış oluyorsunuz ki burada fazla oyalanasınız gelmiyor.

Sonuç olarak hedefi 12'den vurmaya çok yaklaşan ama bazı tasarım kararları nedeniyle kıl payı kaçıran, tadımlık bir yapım olmuş *Ryse*. Tabii bunda Crytek'in ilk aksiyon oyunu olmasının da payı var. Bu yapımdan elde ettikleri tecrübeyle ileride çok daha iyilerini sunacaklarından zerre kadar şüphemiz yok. O zamana dek Kolzezyum'u coşturmaya devam...



Karşınızda Kolezyum'un yeni şampiyonu Maximus Virtus!



- Muhteşem grafikler
- Neron'un oğullarını boğazlamak isteyeceksiniz
- Savaş sistemi başlangıçta çok etkileyici...



- ...ama o sistem daha sonra fena sıkıyor
- Düşman çeşitliliği çok az
- Çizgisel oynanış

7

SON KARAR

Keşke içeriği daha zengin olsaymış. Bu hâliyle bir kere bitirilip unutulmaya mahkûm.

- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Crytek
- **Dağıtım:** Crytek
- **Dijital Fiyatı:** 96 TL (Playstore)



SHERLOCK HOLMES CRIMES & PUNISHMENTS

SUÇ VE CEZA, HER HALİYLE İYİDİR -ESER GÜVEN

Robert Downey Jr.'un başrolünde olduğu filmlere dek **Sherlock Holmes** denildiğinde gözümün önüne şöyle tam bir İngiliz beyefendisi gelirdi; ekose yeleği, geyik avcılarınınkine benzeyen şapkası, ağzında piposu. **Robert Downey Jr.** bu imajı sağlam vücutlu, aklı kadar yumruklarını da kullanmayı bilen birine çevirdi aniden. Son noktayı ise BBC'nin müthiş dizisi *Sherlock* ile **Benedict Cumberbatch** koydu. Artık biri bana Sherlock Holmes deyince aklıma gelen tek görüntü Cumberbatch'in canlandırdığı Sherlock oluyor. İşte yeni Sherlock eskiden akıllara gelen Sherlock'tan ne kadar farklıysa, *Crimes & Punishments* da önceki *Sherlock Holmes* oyunlarından bir o kadar farklı.

Hadi oradan abartıyorsun demeyin, *Sherlock Holmes*'un bu yeni oyunu ortalama üstü bir point&click adventure oyunu olmaktan çıkmış, gerçek anlamda dedektiflik yapmaya dayanan bir oyuna dönüvermiş. Nasıl desem, *L.A. Noire* gibi bir oyun olmuş yani. Örneğin çözmeye çalıştığımız tek bir konu yok oyunda, yine aynı *L.A. Noire*'da olduğu gibi farklı farklı vakalarla karşı karşıya kalıyoruz. Hatta tam sayısını vermek gerekirse oyunda bizi birbirinden değişik altı vaka bekliyor.

YOKSA WATSON'I MI OYNUYORUZ?

Elbette her şey tamamen farklı değil, oyun tanıdık (ve bence olması gereken) bir yerde başlıyor: **Baker Street**'te. Watson, *Suç ve Ceza*'nın keyfini çıkarırken içeriden tabanca sesi duyuyor ve odaya girdiğinde Sherlock'u gözleri bağlı halde sağa sola ateş ederken buluyor. Masadan, sehpadan siper ala ala yanına varıyoruz ve biliyoruz ki Sherlock aslında bu gözünü bağlama işini duyularını test etmek için yapıyor. Zaten az sonra duyduğu seslerden ipuçlarını birleştirerek odaya Lestrade'ın geldiğini anlıyor. İşte tam bu noktada oyunun Holmes'un yeni uyarlamalarını kendine ne kadar örnek aldığını da görüyoruz. *Sherlock* dizisinin en güzel yanlarından biri Holmes'un düşünürken yaptığı gerçek zamanlı çıkarımlardır, hani ekranda düşündüğü kelimeler belirir, aralarında bağlantılar kurar. *Sherlock* değil de *Da Vinci's Demons* izlediyseniz de ne demek istediğimi an-



BAKER ST.

Sherlock Holmes deyince akla gelen birkaç şeyden biri de Baker Street'tir. Tam adres vermek istersek; 221B Baker Street, Londra. Bu adres ilk olarak Sir Arthur Conan Doyle'un yazdığı ilk Sherlock Holmes romanı olan *A Study in Scarlet*'te karşımıza çıkar ve Holmes ve Watson bu evi Bayan Hudson'dan kiralarlar. Holmes ve Watson'ın ev arkadaşlığı Watson evlendiğinde sona ermişti. Doyle romanı yazdığı sırada Londra'da 221B diye bir adres olmasa da sonradan aynı blokta bulunan Sherlock Holmes Müzesi'ne 221B tabelası yapıştırılmıştır.



Kadına uzanan eller kırılsın sloganının canlı örneği.



Sherlock'umuz nereye giderse gitsin her zamanki şıklığını koruyor.







Ekranlardaki detaylar çok iyi, özellikle duvarlardaki çerçevelere dikkat etmenizi öneririm.

lamışsınızdır. İşte oyunun başı da hikâyeye sıkı bir girişin yanı sıra oyuncuların yeni Holmes uyarlamalarından alışık olduğu mekanikleri kullanacağını gösteriyor.

Yazının başında *L.A. Noire* ismini boşuna kullanmamıştım, oyunun başında not defterinizi açtığınızda yine tanıdık şeylerle karşılaşacaksınız. Yapmanız gerekenlerin listesine ek olarak bir harita, şüphelinin profili, topladığınız deliller, hepsi burada ve bunlar her vakada değişecek. Benim gibi *L.A Noire* hastasıysanız daha bu dakikadan sizi çok güzel bir oyun deneyiminin beklediğini anlıyorsunuz.

Ve bu güzellik yalnızca bir umut olarak kalmıyor. *Crimes & Punishments*'ın grafikleri önceki oyunlardan kat kat ileri seviyede. Yalnızca ortamlar değil, aydınlatmalardan tutun objelere ve en önemlisi de yüz animasyonlarına kadar her şey geliştirilmiş. Karakter modellemelerindeki ayrıntılar görünüşlerinin çok daha gerçekçi olmasını sağlarken, nihayet dudaklar da konuşmalarla senkronize olmuş. Tamam bizler adventure türünde grafiği öyle çok önemsemiyoruz ama eğer 3D dolaşılabilen bir oyun yapacaksan onun da grafiklerinin iyi olması gerekiyor biraz.

NEYLEYİM GRAFİĞİ, SUÇ BENİM OLMAYINCA

Gelelim suçlara. İlk vakamız bir cinayet. Haritamızda aktif olan bölgeler arasında istediğimiz gibi geçiş yapabiliyoruz ve soruşturma derinleşip de yeni bilgiler öğrendikçe yeni bölgeler de açılabiliyor. Haritada gitmek istediğimiz yere tıkladığımızda oraya ışınlanmıyor, onun yerine taksiyle gidiyoruz :) Eh ışınlanma teknolojisi henüz keşfedilmemiş tabii, hem bu vesileyle taksideyken defterimizi açıp bildiklerimizi gözden geçirme imkanına da sahip oluyoruz. Bu çok hoş bir düşünce olmuş. Cinayet mahalline vardığınızda ise sizi ilk olarak yeni mekaniklerden **Sherlock Vision** karşılıyor. Bu görüşe geçtiğiniz zaman ekranın renkleri soluklaşıyor ve Holmes'un dikkatini çeken şeyler turuncu renk alıyor. Sürekli başka oyunlardan örnek veriyorum ama bu da *Arkham* gibi işte, ipucu taraması :) Tabii bu mekanik oyunu öyle pek kökten değiştirmiyor, sonuçta fark ettiğiniz şey ayak izi gibi şeyler ki bu tür şeyleri fark etmeden zaten Holmes olunmaz. Ama işte ikinci bir özellik var ki o işleri bayağı bir değiştiriyor.



Bulmacalar pek fazla zorlamayan cinsten, al birini dök ötekine.

Sherlock'un hayal gücü modu mekânda gerçekleşmiş olan ya da Sherlock'un gerçekleştiğini düşündüğü olayları hayalet görüntüler eşliğinde izlettiriyor bize. Bunu da *Hannibal*'da Will'in cinayet anlarını kafasında canlandırmasına benzeteyim hadi :) Yine benzer sahnelerde bazen bize bir şeyler hatırlatan bir kokunun ne olduğunu çıkarmaya çalışıyoruz mesela. Bunun için de ekranda çıkan mavi görüntüleri hareket ettirip döndürerek bir obje yaratmaya çalışıyoruz ve 3D objeyi bulduğumuzda evreka diyerek önemli bir ipucunu hatırlıyoruz.

ŞERLOKLAMAK MI, ŞERLOKLAMAMAK MI?

Bu iki özellik niye önemli biliyor musunuz? Çünkü önceki oyunların aksine bu oyunda kendimizi gerçekten de Sherlock gibi hissedebiliyoruz. Onun gibi düşünüyor, ipuçlarını onun gibi fark ediyor, kafamızda aynı onun gibi birleştiriyoruz. Dedim ya oyun diziye daha yakın diye.

Ayrıca sorguya çektiğimiz veya konuştuğumuz karakterlerin profilini çıkarabiliyoruz. Bu sırada sağ tarafta gri renkle üstü kapatılmış kelimeler görüyoruz, mesela orada beş kelime varsa etrafa bakarak bu beş kelimenin neler olduğunu tespit etmeye çalışıyoruz. "Hidden object" benzeri bu kısmın sonunda Sherlock kişi hakkında daha fazla bilgiye sahip oluyor ve bu bilgiyi gerektiğinde kullanabiliyor. 'Valla çok fakirim ağabey' diyen birine 'la madem fakirsin o altın saatin parasını nereden buldun' diye sormak gibi (temsili).

Gelelim oyunun hem en güzel, hem de bazıları için en kötü yanına. Tamam bir sürü ipucu topladınız, kafanızda da olayın nasıl geliştiği veya mesela cinayeti kimin işlediği şekillendi. Bu çıkarımların sonunda birini suçladınız. Hah işte bu finali takip eden videonun ardından karşınıza çıkacak olan özet ekranında bulduğunuz ipucu sayısına ek olarak vardığınız sonuç da yazıyor. Ama sonuç doğru mu, yanlış mı bilmiyorsunuz. Her vaka için varabileceğiniz birkaç farklı son var ama bunlardan yalnızca biri doğru. Vaka böylece sonlanıyor ve bir sonrakine geçiyorsunuz. Bu aslında gerçek hayata en yakın oynanış şekli. Peki niye bazıları için kötü yan dedim? E çünkü başarılı olup olmadığınızı bilmiyorsunuz ki. Belki onca zaman "pehh ne Şerlokluk yapıyorum ama, off bu ne çıkarım, vaayy bu ne ipucu yakalayışı" diye kasılıyordunuz, ama meğer çıkarımlarınız da, ipuçlarını değerlendirme şekliniz de yanlışmış. Bugüne kadar hep bir oyunda bölüm geçtiysek her şeyi doğru yaptığımızdan emin olmaya alışmıştık ve *Crimes & Punishments* bunu yıkıyor.

Oyunda altı farklı hikâye var demiştim ve bunların her birini de çözmek yaklaşık 2-3 saatinizi alıyor. Oyun süresi ciddi anlamda tatminkâr yani. Önceki oyunlarda tek bir olayla saatlerce uğraşmak, kısıtlı sayıda mekanda, kısıtlı sayıda karakterle çok fazla vakit geçirmek biraz sıkıcı oluyordu. *Crimes & Punishments* serinin bu eksisini denklemden tek hamleyle çıkarmayı başarmış. Bunun üzerine bir de sunulan vakaların gerçekten birbirinden farklı ve çok iyi hazırlanmış olduğunu eklersek *Crimes & Punishments* tam bir dedektiflik ziyafeti sunuyor oyunculara.

DAHA ÖNCEKİLERDEN ÇOK BAŞKA, ÇOK DAHA İYİ BİR SHERLOCK OYUNU VAR KARŞIMIZDA



- Grafik ve ses bakımından sınıf atlamış
- Yeni mekanikler kendinizi Holmes gibi hissetmenizi sağlıyor
- Tüm vakalar son derece ilgi çekici
- Farklı sonları görmek için tekrar oynanabilir



- Oyun bulmacaları çözmenizde fazlaca yardımcı oluyor
- Mekanlar arasında dolaşırken yükleme süreleri çok uzun
- Vakalar dışındaki hikâye zayıf

7+

SON KARAR
Gelmiş geçmiş en iyi Sherlock Holmes oyunu.

- **Tür:** Adventure
- **Yapım:** Frogwares
- **Fiyatı:** 84TL (Playstore)
- **Dahası İçin:** www.sherlockholmes-thegame.com/



ARCHEAGE

SAVAŞMAK İÇİN DEĞİL YAŞAMAK İÇİN GELİN -SARP KÜRKCÜ

Bizlerin bir oyunu incelemesi için oyunu oynamış olması gerekir. Basit, değil mi? Aslında en doğrusu, inceleme yazmadan önce oyunu bitirmiş olmaktır. Bayağı bir zaman geçirip normalde insanların uğraşmayacağı hatalarla ya da testlerle boğuşuruz biz. Ama bu sefer bir ilki gerçekleştiriyorum. Bu satırları yazarken *ArcheAge*'in ana menüsünü bırakın, daha masaüstümde simgesini bile göremedim. Çünkü oyun inmiyor, Ekim ayının başından beri bana ve bir sürü insana cehennemi yaşatıyor.

Gerçi oyunun dördüncü kapalı betasında bolca etrafta koşturmuş, oyunu 14. seviyeye kadar denemiştim. O nedenle neye benzediğini biliyorum. O oynama deneyiminin daha da gerisine gidersek daha Kore'de piyasaya çıkmasına bile aylar varken nesilden nesile anlatılan bir masalmış gibi takip ediyordum oyunu. Herkes *World of Warcraft*'ta lunapark treni gibi dolanırken ben *Star Wars Galaxies*'de kendi maceramı yazmaya çalışıyordum çünkü. Hazır quest hub'larından oluşan haritalar yerine bir şekilde rutinimi kendim oluşturuyor, sıkıldım mı çantamı toplayıp başka topraklara gidiyordum. Bir ara kız arkadaşım olmuştu. Kendisi bir Twi'lek Bounty Hunter'dı ve o avatarın arkasında benim gibi bir adamın olması pek tabii mümkündü. Ama özgürdüm, gün batımını seyretmeyi sevdiğim alanlar vardı. Ama en önemlisi, maceramın çoğunda silahımı hiç ortaya çıkarmadım. *Ultima Online*'ı resmi sunucularında oynama şansını hiç bulamamış bir gariban olarak *SWG* benim savaşsız bir şeyler başarabildiğim ilk çevrimiçi oyundu. Şimdi *ArcheAge* var karşımda, iki hafta kadar canımı çıkardıktan sonra indi ve ben de bu heyecanı tekrar duyup duymayacağımın şüphesi içindeyim.

Oyunun Kore menşeli oluşu özellikle karakter tasarımlarında kendisini gösteriyor.

Trion tarafından batıya getirileceğini duyduğumuz andan beridir ben ve Tuğbek oyunu yakın markaja aldık. Sandbox DVO'ları tatmış ve sevmiş olan bizler, baskının zincirleri olmadan karakter geliştirebilmeyi, bir yerleri keşfedebilmeyi özlüyoruz. Gerçi heyecanla oyuna başlayıp alageyik koşturan bir tek ben varım ofiste şu anda. Diğerlerini ikna etmek için döktüğüm dilleri hiç sormayın. Bir türlü ikna olmuyorlar. Ama *ArcheAge*'in suyu şimdilik çok güzel, bari siz gelin.

GURBETTE HAYAT ZORDUR

ArcheAge her ne kadar bize sıradan bir fantezi serisi gibi gelse de Koreli bir yazarın kitaplarına dayıyor sırtını. **Jeon Minhee**'nin yazdığı *The Fir and the Hawk* eseri *ArcheAge*'in temeli gibi. Büyünün özüne yolculuk yapan yirmi kişi, bu yirmi kişinin tanrılaşması ve sonrasında yaşayan halklara çektirdikleri desem, az çok hikâyeyi özetlemiş olurum. Ama *ArcheAge* bu hikâyeyi uzak bir yere koymuyor. Trion güzel bir yerelleştirme yapmış ve ana görev serinizin (yeşil ünlemlerle belirtiliyor) içindeki ara videolarla hikâyeyi düzgünce anlatıyor size. O nedenle en son *Rift*'te yaşadığım o genel geçer fantezi dünyası hissini *ArcheAge*'de almadım. Bir şeyler yapıyorum ve yaptıklarımın bir dünyaya ait olduğunu hissediyorum.

Ama ben yine de hikâyeyi özetleyeyim size. Halklar (elfler ve insanlar diyelim) bir tanrıçanın kendisini feda etmesiyle Auroria denen anavatanlarından kaçmayı başarıyorlar. Neden kaçmasınlar, felaketin tanrısı dünyanın çivisini çıkarma niyetinde çünkü. O nedenle elfler ve insanlar sürgünde. Kendisini feda eden tanrıçanın adı Nui olduğundan, insanlar kendilerine Nuian diyorlar. Aynı şekilde kalkıp geldikleri kıtaya da Nui adını veriyorlar. Ama her dünyada olduğu gibi burada da taht kavgası yaparak mayalarının bozukluğunu kanıtlamayı başarıyorlar. Kaybeden insanlar pılıyı pırtıyı toplayıp harita olarak görebildiğimiz son adaya, yani Haranya'ya göç ediyor. Sonradan topraktan gelen isimleriyle Harani adını alıyorlar. Geriye son olarak kedigil ırkımız,



Ben ve sık kullandığım büyüm. Ne varsa ateşte var arkadaş.


Bu poza sahip onlarca ekran görüntüm var. Şaha kalkmış ala geyik saplantısına sahibim, evet.


Her yer Ortaçağ temasında değil. Mirage Isle bambaşka bir dünya zaten.

SAVAŞ MEKANİKLERİNİN ESKİMİŞLİĞİ KİMİ OYUNCULARI İTECEKTİR AMA NİHAYETİNDE ARCHEAGE BU ÖZELLİĞİYLE ÖVÜNMEDİ HİÇ.

yani Firran kalıyor. Tüm bu yurdunu kaybetmiş ırklar arasında Firran, bu toprakların tek yerlisi. Harani gelene kadar doğayla harmoni içinde, şiddetten uzak ve her bir hayatın önemli bir amacı olduğuna inanarak yaşayan bir ırk. Ama Harani gelip onları baskılayınca, bir şekilde karşı koyuyor ve *ArcheAge*'in dördüncü ırkını oluşturuyorlar.

Batı dünyasında bulunan dört *ArcheAge* ırkı ve hikâyeleri aşağı yukarı böyle işte. Tabii karakterleri seçerken sadece tarihlerine bakmıyorsunuz. Çok detaylı hazırlanmış karakter yaratma ekranı ve ırka göre gelen iki artı özellik de karar vermenize yardımcı oluyor. Karakter yaratma ekranı, birkaç sinir bozucu eksik dışında çok dolu. Bu bir Kore DVO'su olduğundan saç stillerinde hüsran kaçınılmaz. Herkes Kore pop müzik grubundan çıkmış gibi dolanıyor olacak etrafta. Kadınlarda biraz daha sade birkaç saç stili bulabiliyor olsanız da erkekler uçtukça uçuyor. Diğer bir sıkıntı, boy mevzusu. Irklar arasında farklılıklar olsa da o ırkın mensubu herkes aynı boyda. Ve herkes çok ince, çok güzel, çok oranlı. *ArcheAge*'de yüze, saça, gözbebeklerine falan müdahale detaylı yapılmış olsa da başka bir şeye dokunamıyorsunuz. Irkların artıları ise öyle dişe dokunur türden değil. Yani oyununuzu etkiliyorlar bir nebze ama hayati şeyler değiller. O nedenle çok kafaya takmayın derim.

O SİLAH DUVARDAKİ YERİNDE GÜZEL

Peki güzelce yarattınız karakteri, *ArcheAge*'in dünyasına adım atmaya kararlısınız. Buraların nesi güzel? Ne yapılır? **@cerentheirish** ile takılıyorsak nerede tavuk döner yiyeceğiz? *ArcheAge*, ne yazık ki aksiyonunda o kadar da iyi bir oyun değil. Tamam, sınıf seçkisi çok fazla. Toplamda 10 farklı yetenek ağacı var ve siz 1, 5, ve 10. seviyelerde birer tanesini seçiyorsunuz karakteriniz için. Aralarında belirli bir uyum var, birbirilerini destekliyorlar ve her yeni yamayla birlikte favori üçlüler çıkacak karşınıza. Ama bu detayları yok sayarsanız tam 120 farklı kombinasyon yapabilirsiniz. 120'ye çok takılmayın gerçi, güzel bir pazarlama taktiği o sadece. Aralarında müthiş lüzumsuz birleşimler de olacaktır.

Etrafta bu kadar aksiyon dozu yüksek dövüş mekaniklerine sahip DVO varken *ArcheAge* biraz geçmişte kalıyor. Çünkü TAB ile hedef alıyor, ardından da kısayol tuşuna basarak saldırınızı yapıyorsunuz. Çoğu zaman durağan, aynı rotasyonu tekrar tekrar yaptığınız ve 2014'e pek uymayan bir dövüş sistemi bu. Oyunun bir savunması (ki haklı bir savunma) batıya çok geç gelmesi. *ArcheAge* aslında 2011'de Kore'de betadaydı. Yani 3 yıl öncesinin oyunu. Ama bu dövüş sistemi 2011 için bile biraz eski moda kalıyor. 2014'ü siz düşünün.

Yine de aralarındaki kombo birlikteliği işe eğlence katıyor. Sistem şöyle; her beceri üstüne geldiğinizde başka becerilerle nasıl bir ilişkisi olduğunu gösteriyor. Birbirileri üstünden başka şeyler tetikliyorlar. Mesela canınızı bir miktar dolduruyor, düşmanı uyutuyor ya da daha fazla zarar veriyorlar. Zaten hem yetenek ağaçlarınızı, hem de dövüş rotasyonunuzu birazcık da buna göre belirliyorsunuz.

Ama tüm bu eskimişliğin ötesinde, *ArcheAge*'in aksiyonda daha büyük bir problemi var. DVO'larda animasyon / hesaplama / komut üçlüsü vardır. Siz bir tuşa basarsınız, o becerinin animasyonu ekranda oynarken arayüzde de bir global cooldown süresi geçer. Bu esnada komut sunucuya iletilir, hesaplama yapılır, sonra da sonuç ekranınızda görünür. Eğer bu üçlü arasında düzgün bir iletişim yoksa işler karışır. Ciddi şekilde DVO'lara zaman ayıran insanlar bunun hem PvE hem de PvP'de işleri ne kadar değiştirebildiğini bilirler. Hatta insanların yıllar sonra hâlâ *WoW*'a dönüyor olmalarında bu işin düzgün yapılmış olmasının da payı vardır. *ArcheAge*, işte burada ağır çuvallıyor. İlk görünen, sunucularda bir eskimişlik, bir yavaşlık olması. O nedenle dövüş sisteminin kendisi oynanabilir durumda olsa da sunucunun yavaşlığı işi baltalıyor. Buna arayüzdeki global cooldown'ların lag yüzünden saçmalaması da eklenince dövüşlerde randımanı çok nadir alabiliyorsunuz. Global cooldown animasyonunda bitti diye tekrar basıyorsunuz, ama arkada aslında bitmemiş oluyor. Siz buna göre hareketleri geç planlıyorsunuz, ama bir büyünün arkasından tetiklenen 2-3 atış gibi özelliklerde her şey saçmalıyor. Kimsenin olmadığı zamanlarda *ArcheAge* bir nebze daha akıcı bir dövüş su-

İNSENE OYUN!

ArcheAge, Trion'un bünyesinde olduğundan Glyph ile indiriliyor. Blizzard Launcher gibi bir platform. Ama Ekim'e kadar her şey yolundayken gelen güncellemelerden biri Türkiye'de *ArcheAge*'i katletti. Ana oyunu indirip bunun öncesinde kurduysanız güncelleme yapma imkânınız var ama ilk kez indiriyorsanız, son 300MB civarında bir dosya Türkiye'de inmiyor. Sorunun bağlantıyla alakalı olduğu söyleniyor. İleride çözülecektir ama geçici çözüm VPN kullanmak. Ücretliler çok daha iyi performans veriyor tabii ama ücretsiz 500MB civarında günlük izni olan VPN hizmetleri var. Ha akıllılık yapıp "bir arkadaştan dosyaları alayım" derseniz hayal kırıklığı yaşarsınız. Çünkü Glyph, yükleme dosyalarını çekiyor.

narken insanların eve geldiği akşam saatlerinde performans sorunları yaşanıyor. Hatta birkaç kere DC bile oldu bana. 2014'te görmeyi beklemediğim şeylerden biri daha.

Oyunda seviye atlamak için bir görev bölgesinden diğerine gidiyoruz. Aslında açık dünya kimliği olan bir oyun için ağır bir themepark havası var. Gerçi *ArcheAge* her zaman ikisinin bir melezi olarak tanımlamıştı kendini, bir de batıya gelirken batılı oyuncuların daha fazla elden tutan bir kılavuza ihtiyaç duymaları gerçeği themepark özellikleri daha da belirgin hale getirmiş. Ben Kore sürümünü oynamadığımdan dolayı net bir kıyaslama yapamıyorum ama bir quest hub'ından bir başkasına yönlendiriliyor olma hissi oyunda net şekilde hissediliyor. Yeni bölgelere geldikçe quest'leri alıyor, gidip "X tane Y canlı" öldürerek ilerliyorsunuz. *ArcheAge*'in quest yapıları da çok özgürlükçü değil. Ama güzel bir sistemi var ki, bir quest'te gerekli olan sayıyı tutturduktan sonra %50 daha fazla sayıya ulaşarak daha fazla deneyim puanı kazanabiliyorsunuz. Yani 8 tane değil, 12 tane düşman öldürüyor ya da 5 tane değil, 8 tane tohum topluyorsunuz ve aldığınız deneyim puanı artıyor. Böylelikle canınız o anda grind yapmak istiyorsa, acımadan yapıyor ve karşılığını alıyorsunuz.

TARLADA ÇALIŞIRKEN ALIN SİLMEK

Buraya kadar anlattıklarım, *ArcheAge*'in ilk etapta kendinizi kaptıracağınız kısmı. Ama aynı zamanda oyunun en zayıf, en boğucu, en sıradan kısmı. Sadece bu özellikler için oynayacaksanız, piyasada çok daha iyi olan bir dolu oyun var. Üstelik oyunun asıl amaçladığı şey bile değil. *ArcheAge*'in girişinde "*Craft, Claim, Conquer*" yazıyor. Yani "*Yarat, Hak iddia et, Ele geçir*". Bunlardan sonuncusunu tüm bu dövüş sistemiyle, seviye atlamayla falan çözebilirsiniz belki. Ama diğer iki önemli kısmının bu mekaniklerle pek alakası yok.

ArcheAge, yazının başında belirttiğim gibi silaha dokunmadan da bir yerlere gelebileceğiniz bir oyun. Oyundaki tüm önemli malzemeler oyuncuların elinden çıkıyor. Buna araçlar, gemiler, silahlar, kıyafetler, binalar, kısaca oyuncuların kullandığı pek çok şey dahil. Oyunun ekonomisi oyuncuların çevresinde dönüyor, bu noktada da bir şeyler yapmak **Labor Points** dediğimiz (LP) belayı karşımıza çıkarıyor. Çünkü burada savaşçı olmak kadar zanaatkâr olmak da ciddi ve zor bir iş.

LP, oyunda özünde para kazanabileceğiniz hemen her şeyde kullandığınız puan birimi. Kendi kendine doluyor, para kesesi açmaktan ağaç kesmeye, ekin toplamaktan bina yapmaya kadar her şeyde kullanıyorsunuz. Hatta öldükten sonra kaybedilen XP için dua bile LP istiyor oyunda. Tabii kendi kendine dolmasını beklemekle yetinmeyip **Worker's Compensation** adında iksirlerle, kendi evinizi kurup da içine attığınız yatakla falan da daha hızlı LP kazanabiliyorsunuz. Peki ben bunu neden böyle dert ediyorum şimdi? Çünkü çok çabuk tükeniyor! Normal oyuncular için beş dakikada 5, Patron statüsündeki oyuncular içinse beş dakikada 10 puan geliyor. 10 puan da, yerden bir patates kökünü söktüğünüz anda yok oluyor. Para ödemeyen bir oyuncuysanız 10 dakikada yapabileceğiniz tek şey bu yani. Patates sökmek. Zaten *ArcheAge*'in zanaat tarafında LP'nin kıt kanaat sunuluyor olması en büyük eleştiri sebeplerinden. Gerçi siz de bu süreçte aksiyona dalıyor, ana hikâyeyi takip ediyor, bir şekilde meşgul ediyorsunuz kendinizi. O da arkada doluyor. Sonra "aaaa demir damarı buldum" diyorsunuz, iki kazınca LP'ler yine eriyip gidiyor.

ArcheAge, batı topraklarına F2P olarak geldi. O nedenle "Aylık ücret ödeyin, Premium hizmet alın" mevzusu yok. Bir paket halinde Patron statüsü alabiliyorsunuz, o kadar. Bu statü genelde LP'ye çok yarıyor, çünkü oyunda değilken de LP kazanmanızı sağlıyor. Bir, üç ve altı aylık seçeneklerle bu hizmet size artı değer katabilir ama sizi bir anda üstün seviyeye ulaştırmıyor. Bunu sanki kötü bir şeymiş gibi anlattığımın farkındayım, daha elimdeki metallerin yarısından çoğunu eritemedim çünkü! Bir oyunun pay2win olmaması önemli, ama anlayın işte, metaller öyle duruyor. Pöf!...

TANRIM BANA LP VER, AMİN

Hikâyeyi anlatırken size Nuia ve Harania'dan bahsetmiştim. Bu ikisi, bizim asıl gezdiğimiz haritalar. Toplamda 50 seviye var oyunda ve ilk 30 seviyesinde kendi güvenli alanlarımızda geziyoruz. Ama 30. seviyeden sonra karşı fraksiyondan oyuncular da görmeye başlıyoruz. *ArcheAge*, PvP özünü kaybetmemiş bir oyun. O nedenle PvE sunucusu yok. Karşılaşırsanız, kılıçları çekiyorsunuz. Yine de bu sizi gezip dolaşmaktan alıkoymuyor, çünkü *ArcheAge* demode bir oyun motoru kullansa da size seyirlik bolca materyal sunuyor.



Harani ırkı uzak doğulu kimliğini net şekilde sergiliyor.

LABOR POINT KARMAŞASI

ArcheAge'de dövüş dışındaki neredeyse her şey, anlattığım üzere Labor Point'e bağlı. Bu puanlar oyun içinde bulunduğunuz sürede kendi kendine doluyor (normal oyuncularda 5 dakikada 5 puan, Patron statüsündekilere 10 puan). En fazla 5000'e çıkıyor bu havuz ve ne oyundaki seviyenize ne de sahip olduğunuz karaktere bağlı. Olay, tümüyle harcamaya bakıyor. Labor Points havuzunuzu harcadıkça genişletiyorsunuz. Tam değer yok ortada ama yaklaşık her 100 LP harcamaya havuzda 10 LP artırım kazanıyorsunuz. O nedenle düşük seviyelerde acımayın, harcayın sürekli.



Endamlı, hoş bir hatun olaraktan su kenarında nefeslenmeden duramam.



Yakışıklı bir prens bulup böyle bir kalede yaşamanın hayalini kurarken ben.

OYUNUN TOPLULUĞU ÇOK FAZLA SIKI FIKI DEĞİL. OYUN SÜRENİZDE KİMSEYLE BİR ETKİLEŞİME GİRMEDEN UZUN UZADIYA GEZMENİZ MÜMKÜN. GRUP OYNANIŞINA TEŞVİK DE YOK.

CryEngine 3'ün büyük olay olduğu zamanlarda yapılmaya başladığı ve bize de üç yıl kadar geç geldiği düşünülürse, *ArcheAge* öyle kötü gözüken bir oyun falan değil. Mimari ve tasarım dili olarak hem Viktorya dönemini bağırıyor, hem de modern dünyadan ve Steampunk'tan çağrışımlar taşıyor bünyesine. Bir de bu çorbaya Kore'nin mini etekleri, gözüken iç çamaşırları falan eklenince ortam tam bir cümbüş havasına bürünüyor. Ama bu karışım göze rahatsız edici gelmiyor. Zaten dedim ya, CryEngine 3 ile tasarlanmış olan dünya başarılı. Tasarımlar da birbirileriyle uyumlu. Karakterler deseniz, onlar da bir içim su. O nedenle *ArcheAge*'de gezip dolaşmak istiyorsunuz.

Bunu üç seviyede yapabilirsiniz: Kara, hava ve deniz. Oyunda onuncu seviyede bir yavru binek hayvanı alıyorsunuz. Her ırkın hayvanı farklı, mesela ben bir Elf olduğumdan alageyik kullanıyorum. Önce ufak bir görev dizisiyle onu besliyor, temizliyor, seviyor, büyütüyorsunuz. Sonra da sizin bineğiniz oluyor. Gerekirse savaşa da katılabiliyor, sizinle birlikte seviye atlıyor. Bunun için ortalıkta dolanması lazım ama. Öyle çantama attım, orada kendi kendine seviye atladı falan yok. Bunun dışında toplu taşıma olan araçlar, yük taşımak için zanaatkârlara yaptırabileceğiniz buharlı arabalar falan da var. Yelpaze geniş yani.

İkinci aşama deniz. Oyunda gemiler var arkadaşlar. Hem de küçük takalardan başlayıp koordinasyonu olan bir tayfa gerektirenine kadar. Bunları yapmak da yine zanaatkârların işi. Yahu oyunda 18 farklı zanaat dalı var. Hepsinin sistemleri, ihtiyaçları farklı. Ama hepsi de LP istiyor. Ben daha demirlerimi eritemedim... Neyse.

BİRİ GELSE DE ÖLDÜRSE

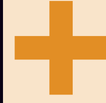
ArcheAge'in sabit ve oyuncuların müdahale edebildiği bir dünya yaratma isteği yanında kötü şeyleri de getiriyor. Oyunun atmosferinde bir şeyler eksik. Öldürmeniz gereken adamlardan etrafta bolca var, mal gibi bekliyorlar. Her şey çok hızlı respawn oluyor. Etrafta çok patlayıp çatlayan şey yok. Ama bu, karşılığında haritaya ev ya da tarla dikebilme, kale inşa edebilme gibi geri dönüşlere sahip. Yani phasing / instancing gibi sistemlerle oyuncular bölümlenseydi, bu sefer teknik olarak dertli bir oyunumuz olurdu. Yine de etrafta gerçekten bir işler karıştıran düşmanlar görememek üzücü.

Bu gemilerin (arabaların ve binaların da) önce planlarına ihtiyacınız var. O bir dert. Sonrasında doğadan kaynakları toplayıp gemiyi yapmak var, o da ikinci dert. Son olarak büyük bir şey yaptıysanız, tayfaya ihtiyacınız var. Sudaki korsan oyuncuları ya da dev Kraken'i tek başınıza öldürecek değilsiniz herhalde.

Son olarak devreye uçmak giriyor. Toplu taşıma olarak kullanılan hava gemileri var. Belirli limanlardan kalkıyorlar. Ama bunun dışında *ArcheAge*'in en cici özelliği glider'lar. Düşük seviyelerde bir görevle tanıştığınız glider, yüksekten kendiniz bırakıp açtığınız ve planör gibi etrafta süzüldüğünüz bir alet. Kaliteleri arttıkça kabiliyetleri de artıyor ve evet, yine zanaatkâr oyunculardа en iyileri var.

MACERA YENİ BAŞLIYOR

ArcheAge'in bunlar dışında bir dolu özelliği var. Ama hepsini tüketmek gerçekten zaman istiyor. Kale savaşları var mesela, daha hiç görmedim. Evler dikebiliyorsunuz haritada belirlenen yerlere, ben tarlamı bile koyacak kadar bir yere "yuvam" diyemedim. Evleri dikince, içine istediğiniz anime karakterinin resmini de basabiliyorsunuz, evet delice. Coğrafyalar birbirinden farklı ve üçüncü harita Auroria, tümüyle bambaşka bir yaşam alanı deniyor. Bu bir DVO, bir DVO da tek bir ayda incelenip kenara konamaz zaten. O nedenle ben koşturmaya, Oyungezer ekibini ikna edip kadroyu genişletmeye falan çalışacağım. Daha deneyeceğimiz zindanlar, raid'ler, sualtı maceraları, çok şey var. Ama şu noktada "*ArcheAge* nasıl abi?" diye sorarsanız, "Yazı bitse de iki kürek çeksem açık denizlerde" derim. Sunucum Melisara, karakterim **Luina**. Maceraya beklerim efenim.



- Görsel tasarım
- Geniş geniş araziler
- Böyle crafting uzun zamandır yoktu
- Oyun güzel gözüküyor be
- Düşmanların görüş alanları dar

—

- Performans biraz zayıf gibi
- Lag var lag!
- Dükkan sahipleri hâlâ Korece konuşuyor
- Labor Points istiyoruz!
- Senaryo görevlerindeki kadının aşırı oyunculuğu

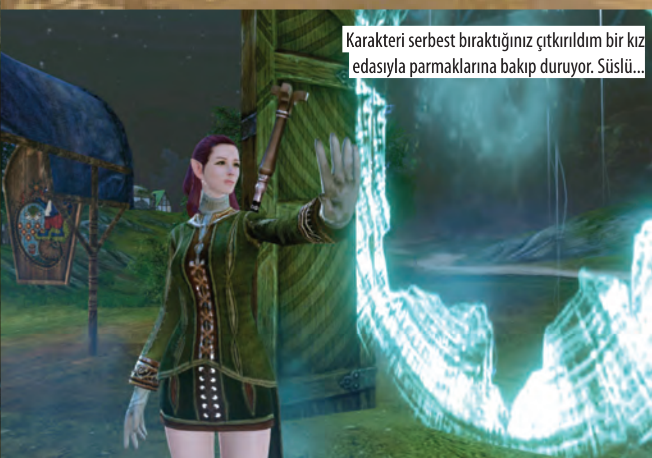
SON KARAR

DVO bu, bir ayda son karara varmak zor. Gelecek aylarda bir notu olacak ama şimdilik keşfetmeye devam!

- **Tür:** DVO
- **Yapım:** XL Games
- **Dağıtım:** Trion
- **Dijital İndirme:** F2P
- **Yaş Sınırı:** -
- **Dahası İçin:** archeage.gamepedia.com/



Glider'lar oyundaki en büyük eğlence. Yolu uzatma pahasına bazen atlayıveriyorsunuz.



Karakteri serbest bıraktığınız çıtkırıldım bir kız edasıyla parmaklarına bakıp duruyor. Süslü...

PRO EVOLUTION SOCCER 2015

KONAMI'NİN TERSİNE EVRİMİ! -POZAN ERTEN

Sonunda bunun olacağı belliydi. Sen her sabah Ateş abi ile futbol muhabbeti yap, Faruk ile sürekli *"Ne olacak bu Galatasaray'ın hali?"* diyerek bitmeyecek sohbetlere dal, ofise sarı-kırmızı atkıyla gel, her kötü sonuç alınan akşamın ertesi günü bir karış suratla takıl, *"off dün halı saha vardı ölü gibiyim"* diye ağla, sonra da hiçbir zaman futbol oyunu incelemeyeceğini zannet... Oldu canım. İnceleyecektim, zamanı gelecekti, bu belliydi ama yukarıda anlatmadıklarımdan biri, her Ömer'le *PES* ya da *FIFA* oynadığıma onun bana 5 atması olduğundan, sıranın hep onda olacağını düşünmüştüm. Uzun zamandır futbol oyunlarına çok fazla vaktini harcamayan ve şu günlerde çoğunlukla yenilen eski bir *Winning Eleven*'cının gözünden de bir inceleme yazılması gerekiyormuş demek ki.

Ufakken çok güzel vole çekerdim. Sırf güzel vole çekiyorum diye mahalle takımının bir dönem forvetiydim. Bir dönem dediysem 2-3 hafta. Çünkü mahalle maçı esnasında yerden yuvarlanarak gelen topa bile vole çekmeye çalıştıkça *"orta-kafa-gol"* oynarken sergilediğim bu yeteneğimin uzak mahallenin tosunlarından oluşan defans oyuncuları arasında hiç de işe yaramadığı kısa sürede ortaya çıkmıştı. İşte ufakken iyi vole çekip sonra ya defansa ya da fiziği iyi değilse aşağı kardeş mahallenin güçsüz takımına postalanan bizim gibi çocukların en sevdiği futbol oyunları *Goal 3* ve *Winning Eleven* idi. Çünkü diğer futbol oyunlarına göre daha arcade'di, daha sıradışı hareket ve vuruşlar sergileyebiliyorduk. Ufakken elinden alınan arkadaşlarla futbol oynama keyfini ekran başında da olsa verebilen oyundu *Winning Eleven*. Daha sonra rakibi ile aralarındaki en keskin çizgi bu *"atari oyunu-futbol simülasyonu"* ayrımı olmaya başladığında ve insanlar *FIFA* ile hem zorlanıp hem de eğlenebildiklerini keşfettiğinde, *Winning Eleven* yani dünya genelindeki adı ile *Pro Evolution Soccer* serisi dev bir panik yaparak işleri eline ayağına dolaştırdı. Birkaç senedir de üzülerek gözlemliyoruz ki bu panik ve kafa karışıklığı aynen devam ediyor. Serpil'in açtığı bu şık ortaya direkt olarak vole çakmak istemiyorum, o yüzden önce bir göğsümde yumuşatayım.


Şansınıza burada üç boyuta geçebilmiş, etkileşimli seyirciler görüyorsunuz.

CEZA SAHASINDA DANS

Bir futbol oyunundan ne beklemem gerektiğini çoktan unuttum diyebilirim. Bunun nedeni futbol oyunlarına karşı ilgisizliğim değil, zaten piyasadaki bir futbol oyunun uzun zaman önce değişen beklentilerimin hepsini karşılıyor olması. Fakat bu tip oyunların her yıl seri şekilde çıkıyor olması, ne gibi değişiklikler ya da yenilikler yaptıklarını daha önemli hale getiriyor. Bununla beraber beklentilerinizin karşılanmış olması, ara ara eskiyi özlemeyeceğiniz manasına da gelmiyor zaten. *PES* serisinin bana kalırsa (ki bunu birçok insandan duymuşsunuzdur) en büyük hatası rakibine özenmesi oldu. Satışlardaki düşüş, kitleyi kaybetmek, marka değerinin göreceli olarak düşmesi gibi olayların sonucunda ortaya çıkan panik anını iyi yönetemeyerek bu noktaya geldi. Örneğin kendisindeki o arcade oyunu havasını lehine kullanmayı bilemedi, üstünlüğü ele geçiremeyeceği aşikâr olan telif hakkı





Bizim takım yine "top fizikleri gerçekçi olmuş mu" diye test ediyor.


Arda Turan bakışı.


Yüz modelleri zaman zaman kendini aşıyor.

FIFA VS. PES

Yıllar geçtikçe bu iki oyun arasındaki rekabet bir galip arayışı olmadan, oyuncunun ne istediğine bağlı olarak şekillenecek gibi. Yeter ki PES eski, eğlenceli ve rahat olduğu zamanları hatırlasın. Her iki tarafın da farklı kesimlere ya da aynı kesimin iki farklı zevkine hitap etmesi oyuncunun yararına olacaktır bence. İşte kimseyi övme derdi olmayan, madde madde gönlümdeki FIFA ve PES rekabeti:

- **FIFA Şansal Büyüka ile Maraton'dur, PES kahve muhabbeti**
- **FIFA Fame City'dir, PES atari salonu**
- **FIFA arkadaşlarla halı saha maçıdır, PES arkadaşlarla langırt**
- **FIFA Sir Alex Ferguson'dur, PES Yılmaz Vural**
- **FIFA aşırtma golüdür, PES dömivole**
- **FIFA Benjamin'dir, PES Tsubasa**
- **FIFA "You'll Never Walk Alone"dur, PES Pınarbaşı Burma Burma**
- **FIFA Cruyff penaltısı, PES Ramos penaltısıdır**
- **FIFA locadır, PES eski açık**
  Ve hepsinden önemlisi,
- **FIFA oynanır, PES atılır!**

BİZ ARTIK FIFA'NIN PEŞİNDEN SÜRÜKLENEN ÇAKMA BİR OYUN DEĞİL, KENDİ KURALLARIYLA OYNAYAN BİR PES İSTİYORUZ

gibi konuları çok fazla önemsedi. Son yıllarda *FIFA* kendisini genelde grafik konusunda geliştirmeyi seçerken, çok da iyi görünmesi gerekmeyen kolay ve eğlenceli bir *PES* özlemi içindeki sevenlerini göz ardı etti. *PES*'in *FIFA*'ya benzemeye değil ondan farklılaşmaya ihtiyacı vardı, bir türlü bunu kabullenemedi. Ama bu yıl ara ara bazı özlemleri giderebildiği için, bana konsol başında eğlenceli anlar yaşatmayı başardı.

Eskiyi ve kolayı özlemiş biri olarak bir futbol oyununa bakış açım bu şekilde değil ama *PES 2015*'in getirdiği yeniliklerden ya da geliştirdiği özelliklerden bahsetmek gerek sanırım. Oyunu PS4 üzerinde demo olarak, PS3 üzerinde ise full sürüm olarak oynadım. **Fox Engine**, özellikle yeni nesilde animasyon kalitesini bayağı bir ileri taşımış durumda ama eski nesilde ne yazık ki çok çok kötü görünüyor. Bazı oyunculara özel animasyonlar, yüz ifadeleri, topun ve çimlerin görüntüsü yeni nesilde harika. Aynı özenin PS3'e gösterilmesini de dilerdim fakat Konami'nin umurunda bile olmamış eski nesil. Şampiyonlar Ligi ve **UEFA Avrupa Ligi** mis gibi lisanslanmış şekilde oyunda yerini almış. Ama Şampiyonlar Ligi'ne *London FC* diye bir takımla katılmak halen bir hayal kırıklığı. Önce iyi taraflarını anlatayım derken dahi bir şekilde oyunu kötülemek zorunda kalmam tam olarak *PES*'in son yıllardaki halini gözler önüne seriyor aslında. Halbuki 2013'te işler biraz rayına oturuyor gibiydi ama yeni grafik motoru ve onun yüzünden yeniden ele alınan fizik motoru derken denge yine kaymış durumda.

Top kontrolü *PES* serisinin geçen seneden beri iddialı olduğu, daha doğrusu olmaya çalıştığı bir konu. Bir R2 çılgınlığı vardı geçen sene. Bu durum 2015'te de devam ediyor. Konami *"ne kadar zor top kontrolü, o kadar iyi futbol oyunu!"* yanılgısına devam ediyor. Rakibine ne yazık ki artık yanaşamayacağı animasyon ve fizik motoru gibi konularda, inatla daha detaylısını, daha incesini, daha hassasını yapmaya çalışıyor. Ve ne yazık ki bir tek topun ağırlığı ve verdiği hissiyat konusunda *FIFA*'ya yanaşabiliyor ve kimine göre bir adım önüne bile geçebiliyor. Ama bunun da değişken sonuçlar vermesi oyun için *"ne yapsa nafile"* dedirtiyor.

PES Mİ?

İnsanı üzen, oyunun saymakla bitmeyecek kötü yanlarının tek nedeninin rakibine özenmek olduğunu bilmek. Hepimiz Konami'nin bir toplantıdan *"yeter artık biz tam olarak bir atari oyunu gibi olmalı ve bunu isteyenlere hitap etmeliyiz"* kararı ile çıkmasını bekliyoruz, bağırıyoruz ama sesimizi duyan yok. Adamlar toplantıdan pas hassasiyeti doruk noktasına ulaşmış ama futbolcuların 4 kişiyi çalımlayıp daha doğrusu yanından geçip 25 metreden gol attığı bir oyun ile çıkıyorlar inatla. Bırak top ayağa yapışsın be *PES*, bırak o top Messi'nin kadife ayaklarının arasında kaybolsun, bırak o top Ronaldo'nun 30-40 metrelik driplinglerine eşlik etsin, bırak o paslar tık tık ayağa gitsin, bırak o havadan gelen top Falcao'nun tam ayağına otursun ve ağları delsin ya. Artık ne yapmaya çalışırsan çalış bir türlü dengeyi tutturamadığını ve eline yüzüne bulaştırdığını kabul et ve kesin bir kararla köklerine döndür şu oyunu ve sevenleri tam olarak memnun et bari be Konami. Duy sesimizi!

Duyarlar mı bilemiyorum ama oyunun bu hali ile yine bolca eleştirileceğine eminim. Yazının başında dediğim gibi ben eski bir *Winning Eleven*'cıyım ve oyunu incelerken özlemlerimi göz önünde bulundurarak Konami'ye çemkirdim. Birinin artık bunu yapması gerekiyordu. İlk başta oyunu kötüler dururum diye düşünüyordum çünkü kafamda *FIFA* serisi ile karşılaştırıyordum. Tamam, bu da haklı bir bakış açısı fakat *PES*'i artık tamamen o şekilde değerlendirmemek gerekiyor kanımca. Kötü dediğimiz yanların hep Konami'nin gereksiz paniğinden kaynaklandığını fark etmek lazım. İnsanların kolay ve sadece eğlence odaklı bir futbol oyunu özlediğini ve aradığını kabul etmek, ettirmek lazım. Fizik motorunun dengesizliği, yarım yamalak lisanslama, online modların yetersizliği, fosforu eksik yapay zekâ, eski nesilde çöp gibi grafikler falan resmen çağdışı ama bu çağdışılık algısı ne yazık ki sadece rakibin kurallarıyla oynamaya çalıştığı için ortaya çıkıyor. Yumuşattığım topu göğsümden indirip voleyi çakayım artık; öyle görünüyor ki aslında *PES* ne kadar *"çağdışı"* olmayı göze alabilirse, o kadar o istediğimiz, özlediğimiz oyun olacak.

Tür: Spor - Futbol **Yapım:** PES Productions **Dağıtım:** Konami **Dijital İndirme:** 179 TL (PS4), 159 TL (PS3)
Dahası İçin: pes.konami.com



- Şampiyonlar Ligi ve UEFA Avrupa Ligi lisansı
- Top fiziği fena değil
- Zaman zaman yardırıp gitmenin ve kolay gol atmanın eğlencesi

—

- Oyunda iyi olan ne kadar şey varsa stabil değil ve dengesiz
- Gereksiz ve kusurlu pas hassasiyeti
- Eski nesilde çamur gibi grafikler
- Yeni nesilde iyi grafikler ama kötü oyun motoru
- KONAMI'nin gereksiz oyunu zorlaştırma çabası ele yüze bulaşarak devam ediyor



SON KARAR
Konami'nin artık bu panikten kurtulup oyunculara basit ve eğlenceli olanı vermesi gerekiyor. Rakibi gibi olmaya çalıştıkça daha fazla batıyor.



NBA 2K15

PARKEDE VE PARKTA BASKETBOL OYNUYORUZ -NOYAN AKATLI

Sonbahar ortaları, gene ekim ayı, güneşli ve serin bir pazar günü. Evime beş dakika mesafedeki spor kulübünün açık sahasında basketbol oynayarak mutlu olduğum bir sabahı daha geride bırakmışım. Üç sayı çizgisinin sağ tarafından şut atmayı seviyorum en çok. 1990'lı yılların başları, NBA'den maç yayınları 1987'de başlamış, NBA izlemek halen yeni bir eğlence ülkemizde.

NBA KARİYERİMİ ANLATSAM FİLM OLUR

Sonbahar, ekim ayı, pazar öğleden önce. Basketbol oynuyorum, tek bir farkla; artık elimde harçlık biriktirerek aldığım 600 gramlık top yerine bilgisayar oyun kolu var. Yirmi küsur yıl önceki gençliğim ve enerjim azalmış sanki. PS2 dönemleri, *NBA 2K09*'dan beri konsolda tercih ettiğim NBA 2K serisinin son oyununa ilk kez bilgisayarda başlıyorum. 19 saat oyun süresinin ardından rahatlıkla söyleyebilirim ki *NBA 2K15*, PC'de iyi olmuş bu yıl, gayet iyi. Eleştirilecek yönleri mutlaka var. Örneğin oyun içi sanal paranın (VC) PC sürümüne gelmesini olumlu karşılarken gerçek para karşılığı VC satılmasını hiç hoş bulmuyorum açıkçası. Olmaması gereken bazı grafik hatalarına sıkça rastladığımı da söyleyebilirim.

40.9GB'lık indirme boyutu yüzünden OGZ ofisine gidip elimde harici diskle dolanırken "Kesinlikle 40GB edecek bir oyun değil" yakınmalarımı kısmen geri alıyorum: *2K13* ve *14*'e göre, elle tutulur ve gözle görülür (mecazi ve sözlük anlamlarıyla) bir ana menü var artık. Kapakta ve oyuniçi giriş filminde **Kevin Durant**'ı görünce biraz tereddüt ettim önce. Çok yönlülük bakımından **Michael Jordan** ile mukayese dahi edilemeyecek bu "sadece skorer"in kariyerini oynamak tekdüze ve sıkıcı bir deneyim olabilirdi. Neyse ki bu yıl yapımcılar, farklı bir yola gitmiş. Geçen yıl yeni nesil konsollarda gördüğümüz, yarattığımız sanal basketçinin kariyer hikâyesi *NBA 2K15* tarafından draft edilmiş. Kariyer bölümünün açılış filminde, TV başında, draftta seçilmediği için Miami'ye yenilmiş Boston taraftarı tepkileri veren sanal

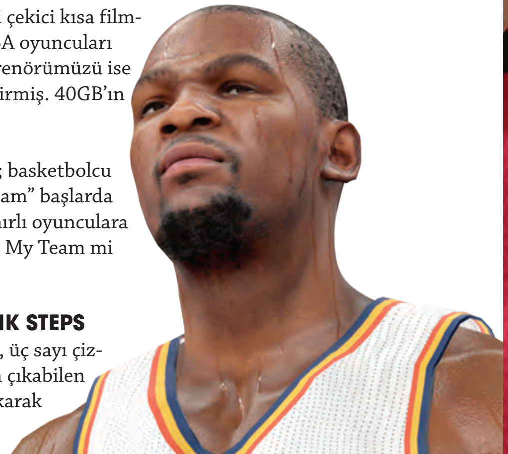

Geçtiğimiz sezonun Galatasaray'ı ile 1986'nın Atlanta Hawks'ı "fantastik" bir maçta…

basketbolcumuzu "My Career" boyunca, ilgi çekici kısa filmler, diyalog seçimleri eşliğinde izliyoruz. NBA oyuncuları kendi sesleriyle katılmışlar bu filmlere, antrenörümüzü ise efsanevi oyuncu ve koç **Doc Rivers** seslendirmiş. 40GB'ın nerelere gittiğini yavaş yavaş anlıyorum.

FIFA ve *PES* sevenlerin kulakları çınlasın; basketbolcu kartları toplayarak oluşturduğumuz "My Team" başlarda biraz zor gelse de gene sürükleyici, vakti sınırlı oyunculara *FIFA 15* Ultimate Team mi yoksa *NBA 2K15* My Team mi kararsızlıkları yaşatacak düzeyde olmuş.

SUSUZLUK HER ŞEYDİR, KARARSIZLIK STEPS

Oyunun her köşesinden, ara videolardan, üç sayı çizgisinden ve boyalı alandan her an karşımıza çıkabilen Sprite'ın 90'lı yıllardaki sloganına selam çakarak





My Team menüsü fena değil ama başlangıçta takım çok karman çorman.







Çevrimiçi modlarımızdan My Park'ta bir galibiyet hatırası.

YENİ ŞUT SİSTEMİ ÇOK ŞEYİ DEĞİŞTİRİYOR. ŞUT ATILAN YER, RAKİBİN POZİSYONU, ŞUTUN ŞİDDETİ SON DERECE ÖNEMLİ.

saha içi ve oyun içinde gözüme çarpan yeniliklere geçelim. Son 2 yılın "gizli, görünmez" ana menüsüne göre daha iyi olan menüde ilk girdiğim bölüm olan eğitim filmlerinden, "şut atma"yı seçtiğimde önemli bir değişiklik fark ettim: Artık oyuncumuzun ayaklarının arkasında, duruma göre küçülüp büyüyen bir çizgi var. Bu ortadaki çizginin büyüyüp küçülmesi, Kevin Durant'ın da anlattığı gibi, oyuncunuzun nereden, hangi pozisyonda isabetli şut attığı konusunda ipucu veriyor. X/Kare tuşuna (ya da sağ çubuk) basılı tutup mümkün mertebe ortadaki çizgiye yakın bir noktada bırakmalısınız ki oyuncunuz "mükemmel zamanlama" ile ya da mükemmele yakın bir noktada topu elden çıkararak güzelce şutunu atsın. Rakip savunmacı da biraz / bir an uzakta kaldıysa yüksek olasılıkla "deliksiz" basket olacaktır atışınız. Filmini görür görmez beğendiğim, My Career'de yarattığım şutör oyun kurucu/kısa forvet Noyo ile kısa sürede alıştığım bir özellik oldu bu şut zamanlaması özelliği. My Team'de bronz kartlarla gelen mütevazı oyuncularla şut atma işini ise pek kıvıramadığımı söyleyebilirim. Slider'lar (şut yüzdesi, pas isabeti, faul sıklığı, vd. derece ayarları) sağ olsun, zorluk derecesini kendi düzeyinize göre ayarlayabilseniz de, özellikle başlarda, derme çatma kartlardan oluşan kadro ile bayağı bir zor olmuş My Team. Galibiyet almaktan çoktan vazgeçip sadece puan toplayarak yeni kart paketleri açmayı hedefledim 4 - 5 saatlik oyun sürem boyunca, öyle söyleyeyim. İddialı ve müthiş bir oyuncu değilim tabii ama çoğu *NBA 2K* severin My Team'e galibiyet serileriyle başlayacağını da tahmin etmiyorum doğrusu.

Zaten son 2 - 3 oyuna göre biraz daha zor olmuş sanki yapay zekâya karşı hücum etmek ve savunma yapmak. Adam değişmeli, çok çabuk hareket eden, fizik güce dayalı savunmaya karşı sayı bulmakta zorlanıyor, ABD milli takımı ile yarışırcasına 3 saniye içinde potadan potaya "uçan" hızlı hücumları durdurmakta çaresiz kalıyoruz çoğu zaman. Hele kadromu birkaç gümüş - altın oyuncu ile takviye edeyim, o zaman göreceğiz bakalım karşımda Utah Jazz caz yapabilecek mi...

İPUCU

Yeteri kadar zorlu bence ama oyun hâlâ dişinize göre değilse "Simulation"da oynamayı seçin. Birçok özelliği (şut yüzdesi, hata oranı, vd.) slider'lar ile ayarlayabilirsiniz ayrıca, ki her NBA 2K oyununda önce bunu yaparım. Eski NBA 2K'ci de olsanız eğitim videolarına bakmanızda yarar var. iOS/Android uygulaması My NBA2K15 oyuniçi para (VC) kazanmak için iyi bir yöntem. My Career'i sevmiyorsanız da öneririm, hikâyesi için bile değer. My Park'ta takım arkadaşı arıyorsanız, Steam'den Modestie olarak ekleyebilirsiniz.

Geçtiğimiz yıllarda bire bir savunmada çok güçlük çektiğimden dolayı denemediğim, tek oyuncuyu yönettiğimiz çevrimiçi çokoyunculu mod bu yılki oyunda "My Park" adıyla geri dönmüş. Forumlarda ve Metacritic'te bağlantı sorunları ve oyuncu yokluğu gibi şikâyetler dile getirilmiş. Hafta içi akşamları, hafta sonu gündüzleri 3 - 4 kez girip oynadığım My Park sorunsuz, sıkıntısız, eğlenceli ve zevkli bir deneyim oldu benim için. Ortalama gücü 70'i ancak bulan şutör Noyo ile uzak - orta mesafe şut atmakta zorlandım ama üçe üç maçlarda oyunu okumak, diğer iki arkadaşa sayı pası vermek ve pota altına dalıp turnike atmak pek zor gelmedi bana. Belli ki My Career'den sonra ikinci favori oyun bölümüm olacak My Park bu sezon boyunca.

Sunumun ve atmosferin bu yıl daha zenginleştiğini, seyircilerin daha gerçekçi ve çeşitli göründüklerini, hareketli perdelemelere hücum faul çalındığını, My Career saha içi takım puanı ödüllerimizin (doğru pozisyon alma gibi) arttığını da ekleyerek kapanış seremonisine geçeyim: NBA maçlarının ve basketbol oyunlarının sıkı bir takipçisiyseniz göz ardı etmemeniz gereken, ufak tefek eksiklerine rağmen başarılı bir oyun olmuş *NBA 2K15*. Şut zamanlamasına biraz alışıp sanal basketçinizi geliştirdikten sonra parkta, üçe üç çevrimiçi maçlarda görüşmek üzere diyerek bu yazıda bitiş kornasını çalayım. Uzun geçecek yeni NBA sezonunda herkese iyi şanslar.



- My Career hikâyesi ve sunumu
- Müzik, seslendirme ve seyircilerin oluşturduğu şahane atmosfer
- Yeni şut sistemi mantıklı olmuş
- My Park'ta çevrimiçi maç yapmak eğlenceli
- Euroleague takım sayısı çoğalmış

–

- ...sadece Quick Match için ve geçen sezon kadroları ile
- Takım arkadaşlarındaki kafasızlık
- Oyuniçi parayı gerçek para karşılığı satma fikri hoşgörülemez
- Efsanevi kadrolarda bazı unutulmuş yıldızlar var
- PS3 ve Xbox 360 sürümleri biraz ihmal edilmiş gibi

7+

SON KARAR
Orta - üst düzey donanım sahipleri için vasatın epey üzerinde, iyi bir basketbol oyunu var artık bilgisayarlarda.

Tür: Spor **Yapım:** Visual Concepts **Dağıtım:** 2K Sports / Aral **Kutulu Fiyatı:** 117 TL **Dijital İndirme:** 120 TL (Playstore)
Yaş Sınırı: 3 + **Dahası İçin:** 2k.com/games/nba-2k15

STYX: MASTER OF SHADOWS

GÖLGELERİN USTASI MI? YAV HE HE! -ENES K.

Bazı oyunlar beni çok üzüyor. Özellikle de sahip olduğu potansiyele ihanet edenler... *Styx: Master of Shadows'u* (*Styx*) E3 2014'te ilk kez izlediğimde uzun süredir 'saklanmalı, gizlenmeli, gölgeden karanlıktan çıkıp boğaz kesmeli' oyun özlemi çeken bünyeme çok iyi geleceğini düşünmüştüm. Evet, ufak tefek hataları vardı. Özellikle yapay zekâ kafamı bayağı karıştırmıştı ama daha çıkmasına 4-5 ay var, hallederler diye tahmin etmiştim. Lakin oyun karşıma öyle pespaye bir halde geldi ki beni ve hayallerimi yerle yeksan etti.

BAŞKA İHSAN DA İSTERİM

Oyunumuz yeşil goblinimiz **Styx**'in elfler için bir değerli bir ‹şey› çalmaya çalışırken yakalanıp, insanların işkencesine maruz kalmasıyla başlıyor. Çalması gereken şey tam olarak nedir, ona ne fayda sağlayacak, bu iş için neden kendisi görevlendirildi hem onun, hem de bizim için muamma. Kendisi de neler olduğunu tam olarak hatırlayamıyor. Bu bağlamda oyun ilerledikçe, onunla beraber biz de neler olup bittiğini öğreniyoruz. **Styx,** yaşayan ilk ve tek goblin olarak gerçekten ilgi çekici bir karakter. Olanları birebir onun ağzından dinlemek, yaşadıklarına beraber tanık olmak bayağı hoşuma gitti. Bunun yanında zaten yıllardır insan olup ("önce insan ol!" derler ya, o hesap.) orc, goblin vs. kestiğimiz için ana karakterimizi gayet de sevdim ben.

Acıdır ki tüm bu güzel hisler kontroller elime geçene kadarmış. Gözümde *Styx*'in patladığı ilk nokta hiçbir şekilde dövüş mekaniği içermemesi oldu. Düşman sizi gördü mü? Kamera sizi görene kitleniyor ve 'blok+blok+atak' dışında hiçbir opsiyonunuz olmuyor. Zaten ne olursa olsun çevredeki muhafızlar size bıçak, ok vs. fırlatıp rahmete yolluyorlar. Hadi diyelim görülmemeye, oyunun hakkını vermeye azmettiniz; düşmanlar o kadar biçimsiz bir yapay zekâya sahip ki doğru şeyleri yapmanız bile doğru sonuçlar doğurmuyor bazen. Bir bölümde metanetimi uzun süre koruyarak iki muhafızın mesafesinin açılmasını bekledim ve uzaktaki muhafız arkasını dönünce saklandığım duvarın arkasından kıvrılıp yakındakinin boynuna sarıldım. Uzaktaki bi anda 'vatvazdet?! çekip bana koşturmasın mı?! Yav arkadaş, bir adamın boynunun kırılma sesini sen 20 metreden nasıl duyarsın? Nasıl sapık nidalarla gelip beni öldürürsün? Hayır madem familyanız sese bu kadar duyarlı, yanı başınızda zıp zıp zıplarken ruhunuzun duymamasına ne demeli? Sizi kim kodladı ulan?!

Belki oyun bir şekilde işleyebilse tüm bunları da umursamayacağım ama oyun boyunca yaptığımız yegâne şey A noktasından B noktasına gitmek... Bunu yapmak için birden çok rota olmasına rağmen, bir o kadarı da çıkmaz sokaklara gidiyor, doğrusunu bulana, bulduğunuzda geçebilene kadar akla karayı seçiyorsunuz. Saçma kayıt sistemi yüzünden defalarca gördüğünüz yerlere oyunun kurgusu sayesinde en az bir kez daha gitmeniz gerekince, artık bu işin **Alt**ında bir **F4** arar oluyorsunuz.

ÜÇ ÇATALLI GÖLGEYE DOĞRU...

Aslında girişi ve hikâye anlatımı o kadar hoş başlamıştı ki her şey *Styx*'i sevmem için çok uygundu. Buna karşın karşımızda temeli güzel atılmasına rağmen oynanış öğeleri o kadar sakat bir oyun var ki yapım ekibinde doğru düzgün bir tane bile tester olmadığını düşünüyorum. İnsanı mazoşizme vardıran bir zorluk derecesi, manyak düşmanlar ve ne yazık ki heba edilmiş bir konsept... Ah *Styx* ah!


Düşmanları ve sıçrama yerlerini gösteren özelliği sık sık kullanacaksınız.



- Ana karakterin ağzından anlatılan senaryo
- 'Tek kişilik oyun' özlemini bir nebze gidermesi
- Zaman zaman hoş duran grafik ve ışıklandırmalar

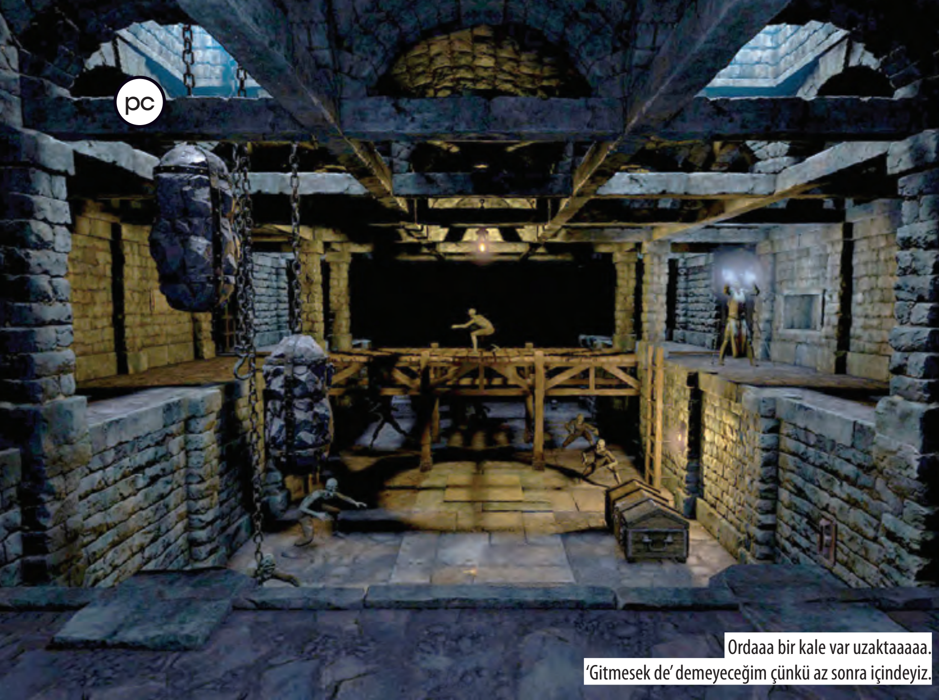
—

- Zorlukta zirve yapmış oynanış
- Beyinsiz düşmanlar
- Unutulmuş dövüş sistemi
- Tek tip mekanlar ve çevre elementleri
- Tomarla irili ufaklı hata

5+

SON KARAR
Gizlilik oyunlarının ve zor oyunların fetişistiyseniz denenebilir. Hataları görmezden gelinecek gibi değil yalnız, aklınızda bulunsun.

Tür: Gizlilik / Aksiyon **Yapım:** Cyanide Studio **Dağıtım:** Focus Home Interactive **Kutulu Fiyatı:** -
Dijital İndirme: 60 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** http://styx-thegame.com



Ordaaa bir kale var uzaktaaaaa.
'Gitmesek de' demeyeceğim çünkü az sonra içindeyiz.



Leprechaun mı o??



LEGEND OF GRIMROCK 2

YA SİZ ARA VERMEDEN YENİ BİR DUNGEON CRAWLER DAHA YAPSANIZA -ESER GÜVEN

Legend of Grimrock 2, 9 puan almasına rağmen dergide yalnızca 1 sayfa ayrılmış. Halbuki XXX oyunun notu 7, ama koskoca 4 sayfayı işgal ediyor. Bunu izah edecek biri var mı!!!1!!

Size forumda birkaç gün sonra açılacak olan "Oyungezer 85 – Kasım 2014" konusuna gönderilmesi olası bir mesajı yazıverdim, yazıverdim ki şimdiden cevap verebileyim. Cevap verebileyim ki cevabını zaten verdiğim için bu mesaj atılamasın, atılamasın ki zamanın gidişatına resmen müdahale etmiş olayım :) Alın size en güzelinden bilim kurgu işte. Evet, gözünüz şimdiye kadar sayfanın altına kaymadıysa da artık oyunun 9 aldığını biliyorsunuz. 9 veriyorum çünkü *Legend of Grimrock 2* her açıdan harika bir oyun. Peki neden 1 sayfa? Çünkü her açıdan harika olan bu oyun hakkında anlatacak çok da fazla bir şey yok. Şimdi hemen 2012 Mayıs sayısını alıyor ve *Legend of Grimrock* incelemesini açıyorsunuz. İşte size orada *Legend of Grimrock 2*'yi de anlattım aslında. Dungeon Crawler mekaniklerini yeniden irdelemeye gerek yok, ben size bu oyunun zamanında 8.3 alan *LoG*'dan neden daha iyi bir oyun olduğundan bahsedeceğim onun yerine.

Oyuna başlar başlamaz en büyük değişiklik dırankk diye karşımıza çıkıyor. İlk oyunda Grimrock Dağı'na gönderilmiştik ve bütün oyun karanlık zindanlarda geçiyordu. Bu sefer oyuna bir adanın sahilindeki kafesin içinde başlıyoruz. Evet ada dedim, üstüne bir de sahil dedim. Hatta durmuyor, masmavi gökyüzü, açık alanlar da diyorum. *LoG*'da da oyunun inanılmaz modülerliğini kullanan açık hava modları hazırlanmıştı ama *LoG2*'de durum bambaşka. Kendimi bir yandan *Eye of the Beholder*'ın ormanlık alanında, diğer yandan Ishar'ın (liseliler bilmez :P) açık alanlarında gibi hissettim. Etrafta özgürce at koşturamasak ve kare kare ilerlemek zorunda olsak da bu gerçekten oyuna müthiş bir hava kazandırmış.

Bu adada ne işimiz var peki? Nex ismindeki bu ada maceracılara işkence yapmayı seven Island Master tarafından yönetiliyor ve bizim de amacımız ilk oyunla aynı, orada Dağ'ı yenmeye çalışıyorduk, bu sefer de Ada'yı yenmeye çalışıyoruz. Geçen sefer de söylemiştim, hikâyeye çok takılmamak lazım diye.

Oyunun en zevkli hali elbette kendi grubumuzu yaratmakla oluyor, ırk seçeneklerine bu sefer Ratling de eklenmiş. Ama asıl yenilik sınıflarda. İlk oyunda üç olan sınıf sayısı şimdi sekize yükselmiş ve bunların arasında en tuhafı Çiftçi sınıfı. *"Ne büyük güçleriniz var, ne de kılıç tutmayı biliyorsunuz"* diyor açıklamasında, yaratık öldürerek değil yemek yiyerek XP kazanıyormuşuz. Eğlenceli gelse de, ben denemedim elbette :)

Yeni ortamları biraz da övmek zorunda gibi hissediyorum kendimi. Adaya ayak basar basmaz denize doğru gittiğinizde grafiklerin ne denli değiştiğini görüyorsunuz. Adadayız ama tekdüze bir ada değil burası, sürekli aynı ağaçları, aynı bitkileri görmüyoruz. Farklı bölgelerde farklı bitki örtüleri ve yaratıklar; çeşit çeşit zindanlar var. *LoG*'da zindanın içinde gece mi, gündüz mü bilmemiz pek mümkün değildi ama *LoG2* bu konuda da bir adım ötede çünkü oyunda gece – gündüz döngüsü var. Yani bulduğunuz meşaleleri saklamanızda fayda var.

Dungeon crawler dediğin şey yalnızca etrafta dolaşıp yaratık öldürmek değil tabii, asıl önemli kısım bulmacalar. *LoG*'daki bulmacalar 10 üzerinden 7'yse, *LoG2*'dekilere 9 verebilirim. Çok çeşitliler ve bazıları gerçekten çok zor. Bir de koskocaman bir adada olduğumuz için ve *LoG* bize ipucu verme konusunda cimri olduğundan bazı bulmacaları çözmek için etrafı iyice araştırmamız gerekiyor ve nihayet sonuca ulaştığımızda resmen başarı hissini yaşıyoruz. Tek oturuşta 6 saat boyunca oyunun başından kalkamadığımı ve bulmacalardan ne büyük keyif aldığımı söylesem kafanızda az çok bir şeyler canlanır.

Dungeon crawler öldü denilen bir tür iken *LoG* tarafından bir anda dirilmişti, hem de ne dirilmek. Daha önceden bu türün hastası olabilirsiniz, bu türle *LoG* sayesinde tanışmış da olabilirsiniz... *LoG*'u sevdiyseniz *LoG 2*'ye hasta olacaksınız. *LoG*'u sevmediyseniz *LoG 2*'yi de sevmeniz mümkün olmayacak. Bu kadar basit aslında.

Tür: Zindan RYO'su **Yapım:** Almost Human **Fiyatı:** 23.99$ (GOG/Steam) **Dahası İçin:** http://www.grimrock.net/



- Açık havada oynamak çok daha keyifli olmuş
- Gece gündüz geçişleri zaman hissini iyi yaşatıyor
- Karakter yaratımından bulmacalarına tam anlamıyla eski tarz
- Yeni sınıflar ve mekanikler oyunu daha ilgi çekici yapmış



- Oyun elinizden tutmamaya kararlı
- Kocaman adada bazen ipucu bulmanız zor olabiliyor
- LoG'u sevmeyen birine kendini sevdirmesi mümkün değil



SON KARAR

Bakalım Legend of Grimrock 3 kaç puan alacak...

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!

ELİ HAVADA KALMIŞ BİR CLAPTRAP'IN HÜZÜNLÜ HİKÂYESİ -ONUR KAYA

"Ayakları yere basan" sözünü çok kullanırım, kullanmayı severim ama bir oyuncu olarak oyunlarda gerçekçiliğin bir "tema" ya da "tasarım tercihi" çerçevelerinin dışına taşmasını asla savunmadım. Her sabah kalktığımda karşıma çıkan "über gerçekçi" dünyanın bir kopyasının da monitörüme yansıdığını görmek istemiyorum çünkü. Bu yüzden gerçekçilikten uzak şeylere aşina, kendi gerçekçiliğini yaratanlara ise müptela oldum. Realizmin kenarlarından fışkırırcasına kendi absürtlüğünü yaratan *Borderlands* gibilerine nasıl bir sevgi duyduğumu bir de siz düşünün!

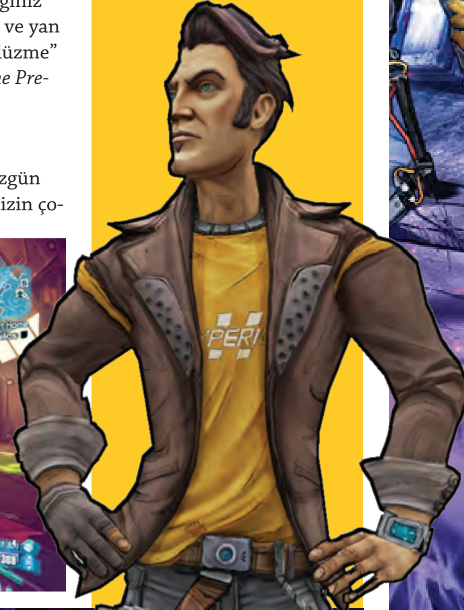
İlk oyununu maddi imkânsızlıklar yüzünden bitirememiş olsam da (huzur içinde yat eski bilgisayarım), **Gearbox**'ın tahtası eksik serisi ikinci oyunuyla ömrümden ömür yemişti. Çünkü oyun, yolda önünüze çıkabilecek somutlukta geyik popüler kültür göndermelerine sahip olmasının yanısıra bir grind oyunuydu. Beyinsizce oynayıp grind yaparak, o göz okşayan turuncu parıltıyı görene kadar inmeyebileceğiniz bir eğlence treniydi. O yüzden *Pre-Sequel*'ı senaryosu ve yan görevleriyle sunduğu eğlencenin yanı sıra bir "çeyiz düzme" oyunu olarak da incelemek niyetindeyim. Bakalım *The Pre-Sequel*'ın kibrit çöpleri hangi boylardaymış...

SÜRREAL Mİ, ABSÜRREAL Mİ?

Eğlence dünyasının kullanımına sunmak üzere düzgün bir yapıma imza attıysanız, devamında hayran kitlenizin ço-

CIV! CICIVICIV!

The Pre-Sequel ile beraber, o nefret uyandırıcı Eridium silahları gitmiş, yerine lazer silahları gelmiş ve her tür lazer silahı var. Lazer pompalı bile var! Slag'ın yerine gelen dondurucu silahlar ise göz dolduruyor. Düşmanı dondurduktan sonra yakın dövüş hareketinizle parçalamak her oyunda olduğu gibi burada da keyifli.







Ay canım ne kadar da masum değil mi? Değil.

Meşhur Eridian ırkı bu oyunda kendini gösteriyor.





Borderlands'de bile olsa uzay boşluğunda süzülürken ürpermemek elde değil.

ğunluğunu tatmin etmek için yapmanız gerekenler basittir; eldeki malzemeye biraz daha ekleme yaparsınız olur biter. Oyunlarda, biraz geliştirilmiş oyun mekanikleri, daha güzel grafikler ve belki seslere ortalama üzeri bir senaryo yedirdiniz mi işiniz tamamdır. En azından bir süreliğine. Ve son yıllarda farkındaysanız o "bir sürelik" kısımda seriyi başka bir stüdyoya emanet etmek şeklinde bir çakallık türedi. *TPS* de bu taktiğin bir ürünü, zira oyunun büyük bir kısmı Gearbox değil, 2K Australia tarafından yapılmış.

Oyunun öncüllerine göre daha başarılı olduğu yerler görsel tasarım bütünlüğü ve (her ne kadar bunun kişisel bir tercih olduğunu düşünsem de) atmosfer olmuş. Zira oyun aynı grafik motorunu kullanıyor (ve hâlâ DX11'den faydalanmıyor) olsa da *Borderlands 2*'ye göre çok daha berrak bir görselliğe sahip. Kullanılan renk paletini çok başarılı buldum. Canlı renkler ve "doğal yaşamın" çevreyle uyumlu bir görüntüye sahip olması belirgin bir artı, çünkü önceki oyunlar, etraftaki çerçöp benzeri detaylar yüzünden insanın gözünü gereksiz yorabiliyordu. Partikül efektleri de yerinde ancak zaman zaman performans kaybına yol açabiliyorlar.

Atmosfere katkısı olan tek nokta görsellik değil tabii ki; sesler de bu konudaki görevlerini hakkıyla yerine getiriyor. Müzikler yine *Assassin's Creed* ve *Darksiders* gibi serilerde kulaklarımızın pasını almış **Jesper Kyd**'in elinden çıkma. Önceki oyunlarda olduğu gibi ortama gayet uyan nitelikteler, kimi noktalarda ise hafif (çok hafif) bir ciddiyet dalgalanması yaratabiliyorlar. Yalnız benden size tavsiye, müziklerin varlığını yeterince hissedebilmek istiyorsanız ayarlardan diğer sesleri kısıp müzik sesini yükseltin. Çünkü hareketli çatışma anlarında silah sesleri, düşmanların ve karakterlerin bağırışları derken müzikler epey bir boğuluyor.

Karakterlerin bağırışları mı dedik? Oyunun öncüllerine göre iyi olduğu bir noktaya daha geldik! Artık ana karakterlerimiz konuşuyor. "Önceden de konuşuyorlardı ya" diyebilirsiniz, ancak çatışma sırasında attıkları "yeminimi bozdum üleyynn" naralarından bahsetmiyorum. Her ne kadar ağızlarından çıkanı biz seçmesek bile, hikâye boyunca karakterlerimiz NPC'lerle karşılıklı bir iletişim halindeler (hatta eşcinsel hurdacımız Janey, Athena'ya ciddi ciddi yazılıyor), artık söylenenlere cevap veriyorlar, eskisi gibi "hadi artık kimi vuruyorum çabuk söyleyin" mırıldanmalarıyla ortalıkta dolaşmıyorsunuz.

Senaryo ve görev ilerleyişi bu karşılıklı diyaloglar sayesinde eskisinden bir parça daha başarılı sunuluyor, ancak iskelet olarak *Borderlands 2* ile aynı. Olay şu; yeni dörtlümüz (Athena, Claptrap, Wilhelm ve Nisha -ki son ikisi eskiden düşman olarak karşımıza çıkmıştı-) Jack tarafından paralı askerler olarak işe alınıyor ve *BL2*'de tepemize robot yağdıran o kocaman uzay üssüne, Helios'a doğru yola çıkıyorlar. Helios (yine *BL2*'de bol bol madenlerine girdiğimiz) rakip silah şirketi Dahl'ın işgali altında. Yolda saldırıya uğrayıp Jack'le karşılaşıyoruz ve birtakım olayların ardından kendimizi Pandora'nın ayı olan Elpis'te buluyoruz. Nihai amaç Helios'a geri dönüp üssü geri almak, bunun için yaptığımız görevler de klasik *Borderlands* mantığına yeni bir şey katmıyor; "Şuradaki sinyali engellemelisin ama oraya ulaşabilmek için şuradan geç, ha geçtin mi, başka tarafta bir şey bozulmuş onu bir hallet sonra şuradaki aracı alman gerek" diye gidiyor. Yine de bu görevleri yaparken, *BL2*'de önemsiz gördüğümüz bazı şeylerin (mesela loader üreten constructor robotları, Jack'in şirketin başına geçmeden önce Hyperion hiyerarşisindeki yeri) arka planı hikâyelerini gördüğümüz oyun sıkıcılaşmıyor. Fakat hikâyeye yeni katılan karakterlerin (yapımcı stüdyonun da memleketi olmasından kelli) ağır Avustralya aksanıyla konuşması biraz sırıtmalarına sebep oluyor. İşin kötü tarafı Rutkay Aziz nezaketine sahip Sir Hammerlock ve "BÜYÜK HARFLERİN MUCİDİ" MR. Torgue gibi karakterlerin sahne zamanından çalıyorlar.

X MOBUNUN Y EŞYASINI DÜŞÜRME OLASILIĞI DİĞERLERİNDEN %1 FAZLA İSE...

Oynanış mekaniklerinde gördüğümüz yenilik ise, yerçekimi düşük alanların eklenmesiyle meydana gelen, oynanış bazındaki bir üç boyut artışı. Bu noktada envanterimizdeki Artifact slotunun yerine gelen Oz Kit adlı eşyalardan bahsetmem gerekiyor. Oz Kit, aslında O_2 Kit, oksijen depoladığımız bir çeşit jetpack. Oz havada süzülürken ekstradan oksijen harcayarak hızlıca yere inebilmemizi, tuşa basılı tutup bu hareketi güçlendirerek düşmanlarımıza zarar verebilmemizi (Butt Slam) veya havada kendimizi ileri itebilmemizi sağlıyor. Oz Kit'lerin özellikleri ise havada belli silah türlerinin atış hızlarını artırmaktan Butt Slam özelliğini kullandığımızda yellenme sesi çıkarmaya kadar değişebiliyor (sadece siz değil düşmanlarınız da Oz Kit & Butt Slam kombosunu kullanıyor ve özellikle cüce tipinde olanların viyaklayarak uçup tepenize inişleri görülmeye değer). Bu düşük yerçekimi mekanikleri belli yerlerdeki yüksek zıplama noktalarıyla birleşince oyuna farklı bir hava katıyor ve boss dövüşlerini de sık sık şenlendiriyor.

Loot kısmına gelirsek, ilk oyundan bu yana seride bulunan bazıları dışında bütün Legendary ve Unique eşyalar yepyeni. Ancak düşme ihtimalleri hâlâ çok düşük, öyle ki 25 saat süren ilk senaryo turum boyunca bir tane bile Legendary eşya görmedim. Yine de bu konudaki eksiklik biraz olsun giderilmeye çalışılmış; artık Grinder adlı bir makinemiz var, kendisine farklı renk yada markada 3 adet eşya koyup daha yüksek kalite bir eşya oluşturmasını sağlayabiliyoruz.

Önceki oyunda olduğu gibi *The Pre-Sequel*'da da oyunun sonunda sizi bir sürpriz bekliyor ama pek hoşunuza gideceğini sanmıyorum. Detaya girmeyeyim ama üşengeçliği konusunda 2K Australia'ya sitemlerimi de şuracığa bırakayım.

Oyunun genel durumu bu. Sadece yediği cila sayesinde eğlencesini koruyabilen, kaydettiği hoş ilerlemelere rağmen içerik ve yenilik azlığı yüzünden "ek paket olmalıydı" dedirten bir oyun var karşımızda. Neden ek paket olmadığı ise çok bariz; sonuçta ek pakete DLC çıkaramazsınız, değil mi?





- Ana karakterler artık konuşuyor!
- Gözü daha az yoran, daha hoş duran görsel tasarım tercihleri
- Klasik Borderlands eğlencesinin "uçuklaşması"

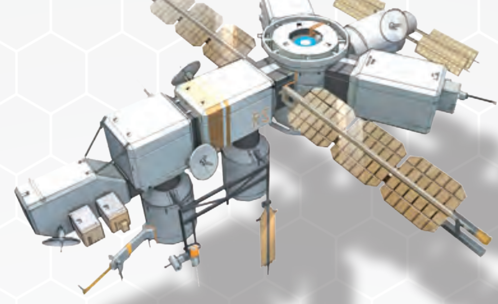


- Oyun öncüllerine göre oldukça kısa
- Kayda değer bir yenilik sunmuyor



SON KARAR
İnceleme boyunca "önceki oyunda olduğu gibi" demekten bıkmama yol açmış olsa da eğlenceli.

- **Tür:** Macera
- **Yapım:** 2K Australia, Gearbox Interactive
- **Dağıtım:** 2K Games
- **Kutulu Fiyatı:** 170TL (PC), 200TL (PS3)
- **Dijital İndirme:** 120TL (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 18
- **Dahası İçin:** borderlandsthegame.com



SID MEIER'S CIVILIZATION BEYOND EARTH

MERHABA UZAYLI, BİZ DOSTUZ -ARES BAYAR


Sanki huzur dolu, stresten uzak bir oyun gibi görünüyor değil mi?


Kılıçlar çekiliyor! Bakalım kim buradan sağ çıkacak?



Oysa onlara bir şans vermeyi düşünmüştüm. Yazık.

M

S 2600 - Dünyadaki son günler, Umutsuzluk Güncesi: Artık mutluluk kavramı yok. Gündüz, gece, mevsimler, yaşam döngüsü anlamsız. İşe gidip gelmek ya da karnımızı doyurmak bir şey ifade etmiyor. Çocuklar erken yaşta büyüdü. Tabiat uzun zaman önce bize küstü. En son ne zaman bir kuş cıvıltısı duydum, hatırlamıyorum. Sadece hayatta kalmaya çabalıyoruz. Elimizdeki gezegeni tüketmenin son noktasına geldik. Atalarımızın yaptığı hataların bedelini biz ödüyoruz. Üzerimizde sadece kara bulutlar dolaşıyor. Yüzyıllardır söylenen kıyamet senaryoları gerçekleşmek üzere. Çok az vaktimiz kaldı dünyada. Birbirini yok etme hayallerini bir kenara bırakan insanlık artık bunun farkında ve bu uğurda bir süre önce şaşırtıcı bir şekilde ateşkes imzalandı. Açıkçası, ülkem için en başından beri savaşa karşı bir tavır takınıyordum ancak olayların ortasında istemeden de olsa kalmak asırlar öncesinden belirlenmiş bir kaderdi bizim için. Bütün o savaşlar, nükleer araştırmalar, bilim ve dolayısıyla gelişen savunma adı altındaki savaş sektörü ile birlikte doğru karar veremeyen insanlar yüzünden bu durumdaydık.

Araştırmalar bir süre önce sonuç vermiş, ayak uydurduktan sonra onu da mahvetmeye başlayacağımız yeni gezegenimizi belirlemiştik. Yaşayabilmenin gerektirdiği minimum koşulları sağlayabileceğimiz, ancak daha fazlası (ve sonrası) için herhangi bir bilgimizin olmadığı o şanslı (!) gezegene yollayacağımız koloni belirlenmişti. Geride kalanların sayısı çok fazlaydı, biliyorum. Ortada verilmesi gereken kararlar, yapılması zorunlu fedakârlıklar vardı. Herkesi götürebilecek kapasitemiz yoktu ve bir şekilde işe yarayacak insanlara teslim edecektik geleceğimizi.

O an gelip de uzay gemilerimiz ile dünyamızdan uzaklaşmaya başladığımızda hayatımın ve insanlığın hiçbir zaman eskisi gibi olmayacağını biliyordum. Geride bıraktıklarımız kaderlerine terk edilmişken, biz de amansız bir hayatta kalma savaşının içine düşecektik emeklemeye başlayan çocuk ile aynı bilgilere sahip, yabancılar sürüsü olarak. İnsanoğlu olarak, yaşamayı başaracak ve neslimizi devam ettirecek kapasiteye sahip olduğumuzu ileri sürdük şimdiye kadar. Çok uzun zamandır aynı şeyi düşünenlerden tek farkımız, bunu test etme zamanının gelip çatmasıydı. Uzayda yolculuğumuz devam ederken aklımda sadece geleceğimiz vardı. Gemimizin ineceği gezegen nasıl bir yer olacaktı? Bizi orada neler bekliyordu? Başka canlılarla karşılaşacak mıydık? Aslında bütün bunların cevabını şimdiden bilmek beni ne huzura kavuşturacaktı, ne de paniğe itecekti. Belirsizlik daha mı iyiydi, korkuyor muydum? Yoksa tahminlerimizin ve hayallerimizin ötesinde bir şeylerle karşılaşacağımızdan içten içe emin olmam mı bu saçma düşünceler denizinde boğmaya çalışıyordu beni?

YENİ EV, YENİ BİLİNMEZLİKLER

Nihayet yeni gezegene ulaşmıştık. İlk şehrimiz yükselmeye başlamıştı. Yapılacak çok iş vardı ve ben nereden başlamamız gerektiğini iyi biliyordum. Bir yandan etrafı gözlemlemek, nasıl bir yere iniş yaptığımızı anlamaya çalışmak için adam yollamıştım; diğer yandan da hemen çalışmaya başlamıştık hayatta kalabilmek için. Yiyecek, enerji ve bu enerjiyi üretecek kaynaklara ihtiyacımız vardı. Durmaksızın çalışıyor, elimizden gelenin ötesine geçmeye çabalıyorduk. İlk çözdüğümüz problem "miasma" adını verdiğimiz kirli havaydı. Şehrimizin yakınına bize temiz hava sağlaması için bir uydu fırlatmıştık ancak dışarıda görevde olanlarımız ansızın karşılaştıkları bu durumdan kötü etkileniyorlardı.

Derken, başka bir koloninin de gezegene iniş yaptığı haberini aldık. Bizden uzağa savrulmuş olmalıydılar, çünkü keşifçilerimiz onlarla karşılaşmamıştı. Kan bankasını nasıl değerlendireceğimiz, elimizdeki sağlık hizmetini işçilere mi yoksa askerlere mi ayıracağımız gibi basit görünen ama önemli sonuçlara gebe çıkmazlarımızı değerlendirirken başka koloniler de kendi kaderlerini yaşamak için ilk adımlarını atmaya başlamıştı gezegene. Yoksa kendi kaderlerini yazmak için mi demeliydim? Aralarından bir tanesinin bize yakın bir yere iniş yapmış olması iyi miydi yoksa kötü müydü, o zamanlar tam bilememiştim. Beraber büyüyebilir ve yaratıklara karşı üstünlük kurabilirdik.

Yaratıklar... Yeni komşumuzun duymak istediği türden, sevimli bir isim vermek isterdim ama bize karşı tutumları sonucunda en uygun kelimenin bu olacağına karar verdim. Düşünce-



MIASMA!

Antik Yunan kökenli bu sözcüğün karşılığı kötü hava gibi bir şey aslında. Mikro boyutunda canlıların varlığını bilmeyen insanların ölümcül hastalıkların nedeni olarak kötü havayı gösterdiğini de oyunun en başından beri başıma bela olmasından sonra mini araştırmamda öğrendim. Çok da belirgin olmuyor üstelik. Yeşilimsi bulutlara benzediğini unutmayın!

GELECEĞİ HAYAL EDERKEN GÖZLERİMİZİ YUKARIYA DİKMEMİZ SADECE BİR TESADÜF MÜ?



Şu gezegene indim ineli bir kere de elinizde çiçek buketleriyle karşıma çıkmadınız ki yeşil uzaylı kardeşlerim...

CIV V VS. BEYOND EARTH

Akıllardaki karşılaştırmayı her ne kadar yapmak istemesem de bu anın geleceği belliydi. O yüzden kısaca söylüyorum ve bitiyor: İki oyun da birbirinden güzel. Dünya ve geçmişten günümüze temasından bıkmadıysanız ve uzay meraklısı değilseniz CivV; ama yok ben artık değişiklik istiyorum, uzay benim anavatanım (Dünya sanki başka yerde, sonuçta anladınız siz) ya da o uzay gemisinin kalkışından sonra nelerin olacağını yıllardır bekliyorum ben diyorsanız CivBE sizin için doğru seçim.


Birden fazla yere yayılmanın artıları da var, eksileri de.

DÜŞMANLA DAHA İYİ ANLAŞABİLMEK İÇİN ONUN ÖZÜNÜ KABUL ETMEK Mİ? KOMİK OLMAYIN LÜTFEN.

lerimde yanılmadığımı da biliyorum. Büyük büyük dedelerimizin zamanında televizyonda izlediği eski bilimkurgu filmlerindeki gibi yeraltında dolaşan, kocaman garip solucanların saldırısında kaybettiğim işçilerim sayesinde acı bir şekilde öğrendim bunu. Asker sayımın artması gerekiyordu. Bizi çiçekten kolyelerle karşılamalarını beklemiyordum zaten. Halkıma zarar verecek şey ne olursa olsun karşısında beni bulacaktı. Şey, yani, askerlerimi.

Bir yandan teknolojimizi geliştiriyor, bir yandan yaşam kurallarımızı oluşturuyor, bir yandan da çevreye adapte olmaya çalışıyorduk. Keşifçilerimizin bulduğu enkazdan anlamıştık ki daha iniş yapmadan, bu yaşam savaşına başlamadan kaybedenler de olmuştu. Bu durum belki kendilerine ve geride bıraktıklarına pek bir yarar sağlamamıştı ancak bizi daha da kamçılamıştı. Disiplinli, azimli ve soğukkanlıydık. Çalışıyor, keşfediyor ve ne yazık ki yeri geldiğinde öldürüyorduk. Genetiğimizi değiştirmeyi düşünüp uzaylılar ile daha iyi anlaşmayı da başarabilirdik ancak bu noktada benim verdiğim kararlar doğrultusunda bu yönde herhangi bir adım atmadık. Kendimi ve halkımı o pis yeşil yaratıklara benzetmeyi tabii ki de kabul edemezdim. Doğaya ve canlılara dostça yaklaşmanın da bir sınırı vardı. Tabii sonradan öğrendiğimde bu yol ile çok daha kolay hayatta kalmayı başaran koloniler olmuştu ama bizim belirli konularda sınırlarımız vardı ve bu sınırların ötesi kabul edilemezdi.

Gelişimimiz diğerlerinden daha iyi bir noktada olmalıydı ki ittifak teklifleri gelmeye başlamıştı. Hiçbirini kabul etmiyordum. Yeniden bir hayata başladığımız şu zamanlarda kimseyi düşünmemeliydim. Dikkatimi kaydıracağım herhangi bir şey nedeniyle verdiğim yanlış bir karar, yaptığım yanlış bir hamle veya öngöremeyeceğim en ufak sorun bile kolonimi, geleceğimizi tehlikeye atacak olursa kendimi affedemezdim. Yaşayan bütün bilim insanlarına yetecek kadar belirsizliğin içinde temkinli adımlar atmalıydım. Komşumuzdan çok fazla askere sahip olduğum konusunda sürekli uyarı almamın sebebini şimdilerde fark ediyorum. Komşuların huzurunu kaçırmış ve bütün dikkatleri üstüme çekmiştim. Yavaş yavaş kendimi kaybetmeye başladığımı biliyordum ancak hoşuma gitmiyor da değildi. Sonuçta her şey yolunda gidiyor, ikinci şehrimiz ile beraber kolonimiz büyüyor ve karşılaştığımız tehlikeleri kolayca yok ediyorduk.

Yok etmek insanlık için her zaman karar vermesi kolay bir şey olmuştur. Ben de bu konuda payıma düşeni yapıyordum.

Bütün bu olanlar bizi savaş noktasına getirmişti. Karşılaştığım herkesle iyi geçineceğimi, atalarımızın yıllardır yaptığı gereksiz savaşlara inat belirtirken dünyamızdan ışık yılları uzaklıkta farklı bir gezegende yine kendi ırkımla savaşa girme noktasına gelmiştim. Üstelik kontrolümde olan uzaylılar da vardı.

Bütün bu yaşananları irdelemek kadar yıpratıcı bir şey olamaz sanırım. Şu an, koca bir karmaşanın içerisinde sessizliği dinlemeye çalışıyorum. Yaşadıklarımızı irdelemek ve sindirmeye çalışmak imkansızdı. Bu yüzden en büyük dostum olan sessizlikten bile kaçar bir durumdaydım. Hayat, bunca yaşanmışlıktan sonra bile şaşırtmayı başarıyordu. Aslında insanoğlu hep aynıydı, zaman ve mekândan bağımsız.

MS. 2014 – Manisa Yaşadığım oyun deneyimi beni çok etkilemiş olacak ki kendimi insanlığın geleceğinden sorumlu olan bir lider olarak görmeye başlamıştım. Bunun güzel bir şey olduğu konusunda hemfikir olduğumuzu düşünüyorum. Nasılmış bakalım bu *Alpha Centauri*'nin ruhani devamı niteliğindeki *Beyond Earth* diye düşünürken kendimi kaptırmıştım. Şimdi bu yazıyı yazarken şöyle bir bakıyorum da **Firaxis Games** tam da hedeflediği gibi, farklı bir oyun yapmayı başarmış. Evet, her adım, yaptığımız her hamle doğal olarak dünya üzerinde geçen *Civilization* oyunlarına benziyor; sonuçta temeli aynı ancak kaynaklar, teknoloji, araç-gereç ve diğer bütün yönlerden uzay temalı bir sıra tabanlı strateji oyunu var karşımızda. Ben de bu yüzden *Civ V* ile karşılaştırma yapmadan

SID MEIER'S
CIVILIZATION
BEYOND EARTH



Teknolojiye ve savaş sanayisine sırtını dayamak her zaman acılı, kolay ama kısa vadeli çözümlerden olmuştur.

ŞİRKETLER, GEZEGENLER, KOLONİLER

Oyuna başlarken 8 farklı sponsor, 5 farklı koloni, 5 farklı uzay gemisi, 5 farklı kargo ve çok sayıda gezegen arasından seçimlerimizi yapıyoruz. Bu söylediklerimin çarpımının (x diyelim) sonucu da oyunumuza başlama seçeneklerimizin çeşitliliğini gösteriyor. Tabii her seçimimizin de bize getirileri ve genel olarak maceramıza direkt etkileri var. Buradaki kararlarınız tamamen sizin kendi oyun yapınıza ve mantığınıza bağlı olacağından herhangi bir tavsiyede bulunmayı doğru bulmuyorum. İlk başladığımda yakın savaşta bonusu var diye **Brasilia**, her şehre fazladan enerji ve sağlık bonusu veriyor diye **Aristokratlar**, enerji kaynaklarına kolay ulaşım için **tektonik tarayıcı**, klinik ile başlayabilmek için **hammadde kargosu** ve absürt bir sürpriz ile karşılaşmamak için Dünya'ya yakın bir gezegen seçtim. Bütün seçimlerim, nasıl bir oyunla/oyun mekaniğiyle karşılaşacağımı bilmediğim için kendimi sağlama almaya yönelikti. Şimdi dönüp baktığımda Brasilia ve hammadde seçimlerim yanlış gibi geliyor ancak oyun sırasında verdiğim kararların da beni yanlış yöne sürüklediğini söyleyebilirim.

Gelişmiş ve en başta çok karmaşık görünen teknoloji ağacı da çok sayıda alternatif (bu da bizim y) arasında seçim yapmaya zorluyor bizi. *"Merak etmeyin, zamanla her şey rayına oturuyor"* demek isterdim ama bir oradan bir buradan ağacı geliştirmeye başladığınızda, ben ne yapacaktım şimdi sorusuyla baş başa buluyorsunuz kendinizi. Benim gibi detay sevenler için kulağa güzel geliyor değil mi? Bunun dışında Türkçeye tam olarak nasıl çevireceğimi bilemediğim, sosyo-kültürel yapı oluşumu için aldığınız kararlar (z olsun) sonucu oluşan başka bir geliştirme ağacınız da var. Bu iki ağaç ve oyun sırasında verdiğiniz bazı kararlar ile de Harmoni, Arılık, Yücelik (buradan oyun çevirisi yapan herkese saygılarımı iletiyorum) şeklinde oluşturulmuş 3 adet yaşam felsefenizin şekillenmesini sağlıyorsunuz. Doğal olarak bütün bunların farklı getirileri var. Uzay ve bulunduğunuz gezegen ile uyum sağlama yöneliminiz size Harmoni puanları kazandırırken, insan kökenine ve geçmişine gösterdiğiniz saygı Arılık, önüne gelenin ağzını burnunu kırma isteğiniz ise Yücelik felsefesine yöneltiyor sizi.

UZAYDA OLASILIK HESABI

X, y, z ve 3 sayılarını oyun sırasında karşılaştığınız minik seçimler ile çarpar; bunlara da minik görevlere verdiğiniz reaksiyonları eklerseniz, sonuç olarak milyon tane olasılık ortaya çıkar ve bunların hepsi sizi oyunun 6 farklı sonundan birine götürür. Önemli olan sonuca nasıl ulaştığınızdır ve *Beyond Earth* bu konuda güzel iş çıkarıyor.

Genel olarak her konuda güzel iş çıkarmışlar. Oyun mekaniği, birimler arası denge (gerçi bu konuda benim dikkatimi çekmeyen şikâyetlere rastladım internette gezinirken, mantık farklılığı) klasik *Civ* görüntüsüne ve oynanışına güzel uyarlanmış uzay teması ile her şey mükemmel. Benim gibi "uzay sevmeyen" birini bile kendine bağlamışsa, mutlaka göz atılacak oyunlar listenizde kendisine yer açmanızı tavsiye ederim.

Pozitif şeyler bir yana, düşünüyorum taşınıyorum ama aklıma çözünürlük sıkıntısından başka kötü bir şey gelmiyor. Sıkıntı şu: Oyun, geniş ekran monitörüm olduğunu algıladığı halde görüntüyü buna uygun bir çözünürlükte sunamıyor ve ben oyunu her açtığımda ayarlara girip çözünürlüğü değiştirmek zorunda kalıyorum. İnternetten araştırınca bu konuda yalnız olmadığımı gördüm. Oyun monitör bilgilerini hiç algılayamadığı ya da tam ekran özelliğini kullanamadığı için yakınan bir sürü oyuncu var. Bir de açılış videosundan sonra (ki etkileyici bir video olduğunu söylemeden geçemeyeceğim) menü gelmeyince oyunun donduğunu düşünmüştüm ama tam müdahalede bulunacağım an düzelince diğer seferlerde de sabırlı davrandım. Bu yüzden siz de herhangi bir sorunla karşılaşırsanız kısa bir araştırma sonrasında sorunu çözebilirsiniz diye düşünüyorum. Kaldı ki çıkacak ilk yamada bu sıkıntılar hallolacaktır.

8 kişiye kadar destek veren çevrimiçi bölümünde rakip bulamadığımdan çok fazla zaman geçiremedim. Yanlış anlamayın; çok iyi olduğum için değil, çok az kişi olduğu için ama bu insan sayısındaki azlığı da oyunun ilk günleri olmasına bağlıyorum. Sonuçta benim de bu yazı için her modu deneme gibi bir gerekliliğim olmasaydı o zamanımı da tek kişilik bölümde kolonimi büyütmeye harcardım. Zaten iyice pişmeden çevrimiçi dünyasına adım atmak mantık işi değil. Yine de bir defasında 8 kişi birden bir gezegene girişmeyi başardık ve bir süreliğine eğlenceli bir macera oldu bizim için. Güzel de başlamıştım ama ortalık kızışmadan bağlantı koptu.

SON "TURN"

Küçüklüğümde dışarıda yediğimiz yemeklerde, eve dönmemizin bağlı olduğu babamın bardağındaki o birkaç yudumun hiç bitmemesi gibi (nasıl aynı yerde kalıyordu hep!) o son "turn" de bir türlü bitmiyor, sürekli yeni bir son tur diyor insan. Uzayda geçmesine rağmen beni kendine bağlamayı başaran başka oyun olmamıştı şimdiye kadar. Aklıma gelmişken bir son bi tur atayım yatmadan önce.... 5 saat sonra: *"Bu son!"*

ALPHA CENTAURI

1999 yılında çıktığında herkes tarafından beğenilen Sid Meier's Alpha Centauri, Civilization II oyun motoru üzerine kurulmuş bir uzay temalı strateji oyunuydu. Yılın oyunu ödüllerinin de sahibi olan AC'nin serinin en az satan oyunu olduğuna şaşmamak gerek. Sonuçta uzayda geçiyor.



- Uzay teması güzel yedirilmiş
- Gelişim Ağaçları
- Oyun Mekaniği
- Özündeki Civ tadı korunmuş



- Teknik hatalar
- Uzayda geçmesi (sevmiyorum işte)



SON KARAR
Strateji oyunu dediğin böyle olur!

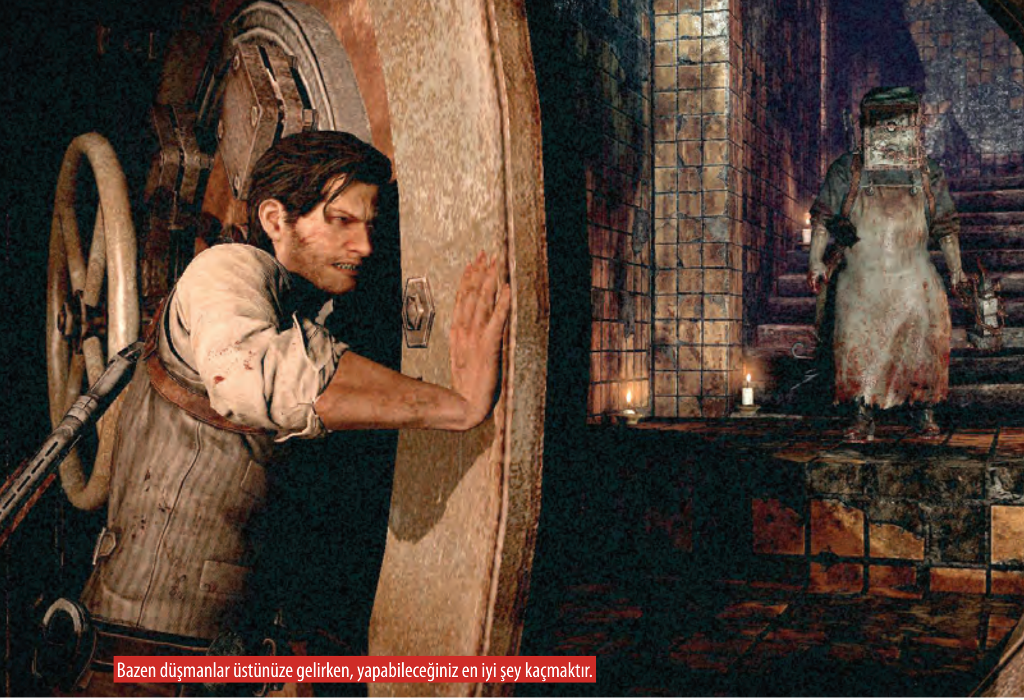
- **Tür:** Strateji
- **Yapım:** Firaxis Games
- **Dağıtım:** 2K
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 170 TL (Steam), 120 TL (Playstore)

THE EVIL WITHIN

ŞEYTAN NEREDE SAKLANIR?

-FARUK FURKAN AKINCI

Mikami-san bir röportajında, son yıllarda çıkan korku oyunlarını hiç beğenmediğini ve *"Zwei"* adında bir proje üzerinde çalıştığını söyleyeli tam 30 ay olmuş. Hatta cömert davranıp oyunun neye benzeyeceğine dair ipucunu da vermiş ta o zamandan. *"Ağzınız yüzünüz dağılacak korkudan"* dememiş ama *"Bu oyun korku/hayatta kalma türünün gerçek bir örneği olacak. Korku hissiyle gerçekten yüzleşip üstesinden gelmeniz gerekecek"* diyerek kibarca ifade etmiş başımıza gelecekleri. Korku-hayatta kalma oyunlarına olan takıntımı bilen okurlar, bu cümleden sonra o 30 ayı nasıl erittiğimi tahmin eder. Sabır taşına döndüğüm bu uzun sürenin ardından posta kutumda Sinan'dan gelen "The Evil Within kodu" başlıklı iletiyi gördüğüm anda verdiğim cevabı aynen kopyalıyorum: "Leeleleleleeeeee!"



Bazen düşmanlar üstünüze gelirken, yapabileceğiniz en iyi şey kaçmaktır.



O koca tuzaklar süs diye durmuyor! Cephane kurtarmanın en iyi yolu…



Fakat vay bana, vaylar bana... Oyunu PSN'den indiriyor, gözümdeki heyecanı çoktan fark etmiş eşimi de yanıma oturtuyor ve yıllardır beklediğim *The Evil Within*'e ilk dalışı yapıyorum. Ve oyun çöküyor. Yok yahu, kesin küçük bir tersliktir bu, hemen halledilecek cinsten. Bir daha deneyelim. Ne? Tam boss savaşının ortasında mı kayıt almış? Tamam, iyi öyle olsun... Fakat kayıt dosyası neden aynı hatayı veriyor ki? Ben de kendi aldığım kayıt dosyasından devam ederim. Yine mi olmadı? Evet, çünkü her öldüğümde bozuk olan otomatik kaydı yüklüyor meret. Önce beni oyundan atıyor, oyunu tekrar yüklüyorum. Olsun... Yeter ki çalışsın. Ben böyle de oynarım. Heyhat! Oyun bir süre sonra tamamen oynanamaz hale geliyor.

Arabamla kaza yaptığım gün, benim için hâlâ güzel bir gündü çünkü akşamına *The Evil Within* oynayacaktım. Fakat hevesle karşısına oturduğum *The Evil Within*'in çökmesi, ilkinden bile büyük bir kaza etkisi yarattı üstümde, oyun benim için gerçek bir kâbusla başlamış oldu. (*Bkz.* ***Yine mi aynı kâbus?*** *kutusu...*) Nihayetinde dijital kopya yerine, Blu-ray denedim ve *The Evil Within*, ilk *Resident Evil*'ı oynadığım eski görkemli günlere selam çakarcasına "eskiden dijital mi varmış" diyerek çatır çatır çalıştı. 2,5 yıllık bekleyişin üstüne artı üç gün yazmış olduk böylece.

DEAD I AM THE POOL

İşte oynamaya bir türlü başlayamadığım o üç gün, 2,5 yıl boyunca biriktirdiğim hevesi ve beklentiyi ikiye katladı. Bir yanda türü tanımlamış **Shinji Mikami**, diğer yanda onun için kesenin ağzını iyice açmış **Bethesda**, beri yanda yeni nesil bir cihaz ve bunları düşündükçe kalbi yerinden oynayan bir Faruk. Bu kadar yüksek beklenti, asıl eğlencenin en olası katilidir bence ya. Neyse...

Yenileşmeye çalıştıkça kimliğini kaybeden *Resident Evil*, *Silent Hill* gibi serilere inat, *The Evil Within* gidebildiği kadar geriye yaslıyor sırtını. Temposu iyi ayarlanmış, cephane ve malzemenin kıt kanaat yetiştiği, oyunun bir sonraki adımda üzerinize ne göndereceğini kesinlikle bilemediğiniz, tam anlamıyla eski stil bir oyun *The Evil Within*. Başkahraman (kurban da diyebiliriz) dedektif **Sebastian Castellanos** bile neredeyse eski dost Edward Carnby'nin (*Alone in the Dark*) aynadaki yansıması gibi... Fakat tüm bu "old school" parçaları birleştiren yeni nesil bir donanım olunca, nasıl diyeyim, ortaya kapuçino kıvamında yoğun bir tat çıkmış. Terk edilmiş bir akıl hastanesinin yosun tutmuş koridorları, odalarını mumların aydınlattığı huzursuz köşkler, halkının tuhaf yaratıklara dönüştüğü eski kasabalar, içinde türlü hilkat garibelerinin dolandığı rutubetli yeraltı mağaraları... *Evil Within* sizi her türlü garip ortamın içine sokuyor. Yolunuzu bulmaya çalıştığınız tüm bu gizemli yerler, Sebastian'a geri plan olsun diye değil, bizzat oyunun başrolüne soyunsun maksadıyla tasarlanmış gibi. İleride karanlıkta bir yerde inleyen tuhaf varlığın sesleri, dinamik müzik ve muhteşem ışıklandırma sizi huzursuz etsin diye nakış misali işlenmiş. Hiç kuşku yok ki oyunun en güçlü yanı, hiç yumuşamayan bu atmosfer.

RESIDENT EVIL'IN MİRASINI, KENDİ DEVAM OYUNLARINDAN DAHA ÇOK SAHİPLENİYOR EVIL WITHIN

Baştan belirtmekte fayda var: *Evil Within* kesinlikle herkese göre bir oyun değil. Evet, son zamanlarda bağımsız yapımcıların korku türünün bayrağını devralmasıyla gurme işi oyunlar gördük. *Evil Within*, örneğin bir *Outlast* ya da *Amnesia*'ya göre daha bir "oyun": Karakterinizi geliştirebiliyor, malzeme toplayabiliyor ve çok çeşitli şekillerde onlarla savaşabiliyorsunuz. Oyun oynadığınızı unutmanıza pek fırsat olmasa da, *Evil Within*'in şiddet seviyesi öyle böyle değil. Açılış sahnesinden son anlara kadar ekranınıza gelen çoğu kare kâbuslarınıza girecek kadar açık vahşet içeriyor. Özellikle Sebastian'ın ölüm sahnelerinde kafayı duvara doğru çevirmeniz olası... *Evil Dead* ve *Irreversible* arasında gidip gelen bir şiddet vurgusundan bahsediyorum burada. Kimileri bu kadarını rahatsız edici bulabilir; geri kalanlar beni takip etsin.

SPREADING FROM THE FOOL

Tüm bu yoğun atmosferin, vahşet ve şiddetin tek bir amacı var: Sizi rahatsız etmek ve korkutmak. Ve oyun bunda son derece başarılı. Hayatta kalmak korkunç →



WINCHESTER LANETİ

Oyundaki akıl hastanesi direkt olarak Kaliforniya'daki Winchester Evi'nden modellenmiş. Bu garip köşk, ünlü Winchester Tüfek Fabrikası'nın sahibi ve aynı zamanda define avcısı olan William Winchester'ın dul eşi Sarah Winchester tarafından yaptırılmış. 1881'de ölen kocasının ardından kendisine kalan devasa miras ile San Jose'de yaptırdığı evin kocasından vasiyet olduğunu söylemiş. Onun Winchester tüfekleriyle öldürülen kişilerin ruhlarının yanında olduğunu düşünüyormuş.





ÇÜNKÜ SİZ BUNA DEĞERSİNİZ

Başladığınız gibi bitirmeyin oyunu. Evil Within, sizi hazırlıksız yakalamak, üzerinize hiç yenilmeyecekmiş gibi duran düşmanlar göndermek ve kafanızı karıştırmak için yemin etmiş belli ki... Oyunun karakter geliştirme ekranı hiç de fena değil. Sağlık barınızdan ne kadar koşabildiğinize kadar türlü geliştirmeler var. Eh, oyun gayet kazık. Ama ben en çok işime yarayan geliştirme sırasını sizinle bir paylaşmak istedim. Belki işinize yarar ve oyundan aldığınız keyfi artırırsınız. Öncelikle, sağlık barını en az iki kez geliştirin. Her bir seviye arasında ciddi bir miktar farkı var ancak beklemeye ve biriktirmeye değer. Hemen ardından taşıyabileceğiniz sağlık paketlerinin limitini artırın. Sonrasında da en az iki kez koşma sürenizi artırın. Bunun akabinde tabanca ve tüfek cephanesinin limitlerini artırıp son olarak silah hasarlarına girişin. Elbette ki tüm bunları yapabilmek için köşe bucak gezip etraftaki kavanozların hepsini bulmanız lazım.



YİNE Mİ AYNI KÂBUS?

Bunu bir kenara not edin: **ce 34878-0.** Hata kodunu kontrol edince "bozuk dosya" olduğunu belirtiyor ancak işler o kadar basit değil. The Evil Within'i PSN'den indirip oynamaya çalıştığımda çok rastgele yerlerde bu hatayı aldım. Sonra oyun tamamen oynanamaz hale geldi. Küçük bir araştırma yaptım ve bu sorunun benden başka birçok insanın başına geldiğini, çok farklı oyunların bu hata yüzünden oynanamaz hale geldiğini gördüm. Hatta kimileri PS4'ün tamamen bozulduğunu yazmış. Sony bu durumu geçtiğimiz Ocak ayında yayınladığı güncelleme ile çözdüğünü söylese de benim başıma gelenler bunu doğrulamıyor. Bence şimdilik PSN üzerinden büyük boyutlu oyun indirmemekte fayda var.


Düşmanlar çevrenizi sararsa bu tip işlere hiç girmeyin.


Gördüğünüz anda kaçın! Hiç şansınız yok.


Hayatımda gördüğüm en tuhaf bulmaca... Çözmesi kolay, bakması zor!

→ zor... Sabırlı ve yavaş oynamak gerek. Aksi takdirde Sebastian –kelimenin tam anlamıyla- ölümlerden ölüm beğeniyor. Mikami, oyunu duyurduğu ilk gün korku oyunlarının aksiyona dönüşmesinden nefret ettiğini söylemişti. Nasıl olması gerektiğini de böylece göstermiş oldu. Evet, oyun zor ama akıllıca ve düşünerek oynarsanız yapabileceklerinizin son derece çeşitli olduğunu göreceksiniz.

Birkaç farklı türde silahınız ve cephaneniz var. Kuşkusuz bunlardan en ilginç olanı Agony Bow. Farklı türde mızraklar fırlatabilen bu Ortaçağ oku, oyuna ciddi bir derinlik katmış. Etrafta bulabileceğiniz tuzakları etkisiz hale getirdikten sonra düşen parçaları birleştirerek cephane üretebiliyorsunuz. Düşmanları bir süreliğine kör eden ışık bombasından bombalı oka kadar türlü seçenekleriniz var. Hangi durumda, hangisini kullanacağınız sizin seçiminiz. Etraftaki tuzaklar da sadece sizin için orada değiller. Onları düşmanlara karşı kullanabilirsiniz. Böylece cephaneden kurtarmış olursunuz. Mayınları etkisiz hale getirebiliyorsunuz ancak patlatmadan önce sadece bir ya da iki saniyeniz ve sadece bir hakkınız var. Beceremezseniz Sebastian'ın gövdesi ikiye ayrılıyor. Cephaneniz var ve stokunuz genişse düşmanlara dalabilirsiniz ya da sessizce ilerlemeyi tercih edip onları gafil avlayabilirsiniz. Çok mu sıradan? Önceden mayın fırlattığınız bir noktaya doğru şişe fırlatıp onları hazırladığınız tuzağa doğru da çekebilirsiniz. Evet, cephane ve malzeme son derece sınırlı ancak seçenekleriniz de bir o kadar geniş. Ha, şunu da söyleyeyim, *Evil Within* uzaktan korku oyunları klişelerinin ortalaması gibi dursa da, oyunun akışı esnasında bunun tamamen bir önyargı olduğunu anlıyorsunuz. Cidden oyunun bir sonraki adımınızda size ne fırlatacağını kestiremiyorsunuz. Hatta kimi zaman nadir de olsa o ağır ve gergin oyun yerini, düşmanların etrafınızı sardığı müthiş bir kovalamacaya dönüşüyor. İşte o anlar için mutlaka birkaç pompalı fişeği bırakın derim.

WEAK AND WANT YOU NEED

Genelde oyunların gidişatı birbirine çok benzer. Aksiyondan sonra, araştırma yaparsınız ya da zor bulmacadan sonra bir boss savaşı gelir. Tempo bellidir kısacası ve siz de bunu hissedersiniz. *Evil Within* bu noktada ezber bozan, aksak bir ritim yakalamış. Mesela, *Resi* serisinde oyunu kaydettiğiniz güvenli yerler vardır. Bunların birbirine uzaklığını aşağı yukarı tahmin edersiniz. Orada oyununuzu kaydeder, ekipmanı düzenlersiniz; güvendesinizdir. *Evil Within*'de de benzer bir sistem var. Oyunu kaydetmek, Sebastian'ın yeteneklerini geliştirmek için akıl hastanesini ziyaret edebiliyorsunuz. Ancak daha siz oradaki işlerinizi tamamlamadan oyun bir başka bölüme geçiş yapabiliyor. Kendinizi bir anda bambaşka bir yerde "N'oluyo lan?" diye sorarken bulabilirsiniz. Ya da diyelim, bir kasabada ilerliyorsunuz. Bir kapının ardından kendinizi gerisin geriye akıl hastanesinde bulabilirsiniz tekrar. Oyunda hiç güvende hissedemiyorsunuz bu yüzden: "Acaba mermim yetecek mi?", "Acaba bir şırınga yeri daha mı koysaydım karaktere?" soruları sürekli içinizi kemiriyor. Çünkü oyun resmen sizi hazırlıksız yakalamak üzerine kurgulanmış. Tedirginlik ve merak duygusu oyunun sonuna kadar dinmiyor.

Oyunda hazırlıklı olmak diye bir şey pek yok ama Sebastian'ın yeteneklerini geliştirerek onu biraz daha dayanıklı hale getirebilirsiniz. Daha çok cephane taşıyabilir ya da silahlarınızın daha fazla hasar vermesini sağlayabilirsiniz. Bunun için etrafta bulacağınız yeşil kavanozlara ihtiyacınız var. Sebastian kavanozların içindeki yeşil sıvıyı, tuhaf bir sistemle beynine enjekte ediyor. Ancak bu kavanozları bulabilmek öyle her zaman kolay olmuyor çünkü *Evil Within*'in ortamları kimi zaman içinde kaybolacağınız kadar karmaşık. Hiç acele etmeden etrafı iyice arayın derim; oyun keşfetmeyi ödüllendiriyor. Eğer malzemelerin sadece gözünüze çarpan kadarını toplarsanız, oyunun yarısında patatese dönebilirsiniz benden söylemesi. Ke-





İçinde bulunduğunuz bu balçık gibi göletin nelerden oluştuğunu düşünmek istemezsiniz.

THE EVIL WITHIN



Oyunda resmen kanın farklı katmanları var. Rengine ve dokusuna göre tazeliğini ayırt edebilmek atmosferi iyi destekliyor.

sinlikle *Resi 6*'yla falan karıştırmayın, oyunun gerçekten affı yok. İpin ucunu çok kaçırmadan bir örnek vereyim: Başlarda, özellikle kasabada geçen bölümde düşmanları gafil avlamayı iyi becerdim derken, bazılarının arkadan yaklaşarak öldürülemediğini fark ettim. Haliyle içlerinden bir tanesi fark etti beni. Onun bağırışına diğerleri de geldiler; derken ortalık çoktan düğün yerine dönmüştü bile. Ben gerisin geriye topukladım saklanacağım diye ama geri dönerken hiç girmediğim başka bir yol keşfettim. Çıkmaz sokak... Püre yaptılar tabii. Bu arada sadece iki mermim ve iki de kibritim vardı. Birkaç denemeden sonra düşmanları bir araya toplamanın yollarını aramaya başladım. Hepsini peşime taktım, dar bir koridora girdim. İkisinin bacağına kalan iki kurşunumu paylaştırdım. Onlar yerde yan yana yatarken kibritimi yakıp üzerlerine bıraktım. Cesetlerle birlikte kalan hepsi ateş aldı. Kısacası, bir çıkış mutlaka var ama Sebastian'ı sürekli geliştirmeyi ihmal etmeyin ve girmediğiniz delik kalmasın. Kalmasın ki etrafa gizlenmiş çok değerli eşyaları kaçırmayın. (Özellikle de ilerleyen bölümlerde hayat kurtaran anahtarları. Onlar ne mi? Kendiniz keşfedin canım, her şeyi benden beklemeyin.)

Hayatta kalmak zor, her köşede ayrı bir tehlike bekliyor, bir sonraki adımınızda başınıza ne geleceğini asla kestiremiyorsunuz. Peki neden? Neden bütün bunlar oluyor? Krimson City neresi? Sebastian neden başına gelenler karşısında bu kadar donuk? Sevgili dostlarım, *Evil Within* ağzındaki baklayı çok ama çok iyi saklıyor. Oyunun neredeyse yarısından fazlasında birbirinden çok bağımsız görünen hikâye parçalarını birleştirmeye çalışıyorsunuz. Ancak oyunun yarısından sonra bu parçalar bir anlam ifade etmeye ve bulanık hikâye netleşmeye başlıyor. Tıpkı oynanışta olduğu gibi, hikâyede de birkaç ters köşe var. Bu satırları yazarken fark ediyorum ki hikâye hakkında ne desem sürprizleri bozma riskim var. O yüzden burada durmak en iyisi. Yine de şunu söyleyeyim, çok dağınık görünen hikâye, nihayetinde gayet ilginç noktalara bağlanıyor.

NOWHERE AS YOU BLEED

Sağda solda oyunla ilgili ilginç eleştirilere rast geldim ve çoğuna katıldığımı söyleyemem. İki tanesi hariç: Dengesiz zorluk seviyesi ve buglar. Bazen oyun illallah dedirtecek kadar zorlaşabiliyor. Bunun en çok göze çarptığı yerler boss savaşları. Genelde çok başarılı olsalar da, bir noktadan sonra oyunun size haksızlık ettiğini düşünmeye başlıyorsunuz. Mesela köpek benzeri irice bir yaratıkla kapıştığınız bir yer var; alan dar, düşman büyük, Sebastian'ın manevra kabiliyeti sınırlı. Bazen saklanıp kendini kaybettiriyor. Aniden çıkıp üzerinize atladığı an işiniz bitiyor. Zayıf noktasıyla ilgili herhangi bir ipucu da yok; bulduktan sonra da çevikliği yüzünden tutturmak ayrı bir sıkıntı. Olay bir yerden sonra deneme-yanılma döngüsüne girmeye başlayınca işin tadı kaçabiliyor haliyle.

Bir de "buglar" demiştim değil mi? Zamanla düzeltirler diye düşünüyorum ama bazıları oyunu kilitleyecek kadar ciddi. Bir bölümde Sebastian'ın partneriyle birlikte savaşmanız gerekiyor. Anam! Bir baktım adam uçmuş. Koca haritada ara ki bulasın. Nece sonra kafamı yukarı kaldırmamla şok geçirmem bir oldu. Adam 15 metre kadar yukarıda boşlukta kendi kendine koşuyor. Peşimden gelmediği için sahne tetiklenmiyor, gitti kilitlendi oyun. Kan ter içinde geçtiğim o bölümü sil baştan oynamak zorunda kaldım bu aptal hata yüzünden. Siz siz olun hiçbir kayıt fırsatını kaçırmayın.

DEAD I AM THE RAT FEAST UPON THE CAT

Zombilerle dolu bir malikanede, silahsız ve ekip arkadaşlarını kaybetmiş bir şekilde kapana kısılalı 18 yıl olmuş neredeyse... Apartmanın arka bahçesine bakan odamda, Antalya'nın yağmurlu ve fırtınalı gecelerinde verdiğim o hayatta kalma mücadelesi korku/hayatta kalma türüne hayran kalmamı sağlamıştı. Oradaki ekip, başlarına olağanüstü şeyler gelen sıradan insanlardı. Hiçbiri, her türlü silahı mükemmel şekilde kullanabilen süper askerler değillerdi. Sebastian da değil. O da travmalarla dolu bir geçmişe sahip sıradan bir polis dedektifi. Umutsuz ve çaresiz halde oradan oraya savruluyor. *Evil Within*'i gerçekten iyi yapan şey de bu... O da sizinle birlikte parçaları birleştirmeye, etrafında olan biteni anlamlandırmaya çalışıyor.

Mikami-san, tüm deneyimini, yeteneğini, yeni neslin donanımların gücünü de ustalıkla kullanarak ortaya son derece iddialı ve tutku dolu bir yapım çıkarmış. Cebinizde son bir kurşun kaldığını bilerek, elinizdeki eski moda fener ile geniş odanın karanlık köşesini aydınlatıyorsunuz; yerden bir şeyin sürünerek size doğru geldiğini gördüğünüzde hissettikleriniz 18 yıl öncesiyle aynı... *Evil Within* türün köklerine sadık, bütünlüklü ve özenli bir oyun olmuş. Bazı ciddi hataları olsa da, türün hâlâ hayatta olduğunu; hayatta kalmanın ötesinde eski günlerine dönebileceğinin sinyalini vermesi muhteşem. Dileğim elbette ki *Evil Within*'in diğer yapımcılara ilham vermesi. Şimdi sırada *Silent Hills* var. Darısı onun ve yeni *Resi*'nin başına.



- Usta işi ışıklandırma ile sağlanan benzersiz atmosfer
- Gerçek hayatta kalma mekanikleri
- Nasıl oynayacağınıza dair çeşitlilik sunması
- Kâbuslarınıza girecek düşman tasarımları



- Bazen abartan buglar
- Dengesiz zorluk seviyesi

8+

SON KARAR

Köklerden kopmadan da harika korku oyunları yapılabileceğinin kanıtı. Uzun süre unutulmayacak.

- **Tür:** Korku/Hayatta Kalma
- **Yapım:** Tango Gameworks
- **Dağıtım:** Bethesda
- **Kutulu Fiyatı:** 186 TL
- **Dijital İndirme:** 120 TL (Playstore), 209 TL (PSN)
- **Yaş Sınırı:** +18
- **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-within







FORZA HORIZON 2

LAMBORGHINI'NİN TRAKTÖR MODELİ -ÖMER AKDAĞ

"Abi çok iyi olmuş yeaaa" şeklinde profesyonellikten uzak bir yorumla başlayıp bu dingilliğimi de "ya böyle şıkır şıkır arabalar, bağ bahçe şahane ortam falan, gaza basıyorsun, yardırıp gidiyorsun, şahane be ya" tarzı söylemlerle tamamına erdirmek istiyorum izninizle. Bir heyecan yaptırdı oyun bana, bir güzel olmuş ki sormayın.

Efendim, *Forza Horizon* dediğimiz, oturaklı, takım elbiseli abisi *Forza Motorsport*'un aklı havadaki küçük kardeşi gibi bir şey. *Motorsport* nasıl simülasyon ve gerçekçi bir oyunsa *Horizon* da bir o kadar arcade.

Bu ikinci *Forza Horizon* oyununa dair ilk dikkat çekmek istediğim şey oyunun açık dünya yapısı. Yalnız durum, öteki açık dünya yarış oyunlarından birazcık değişik... Bugüne kadar oynadığınız bu yapıdaki yarış oyunlarını aklınızdan bir geçirin. Neler vardı mesela... *Midnight Club* serisi, *NFS* serisinin *Underground 2*'si ve sonrasındaki bazı oyunları, *Test Drive Unlimited*, *Burnout Paradise*, ilk *Forza Horizon*... Bunlardaki açık dünya yapısı neydi? Büyük bir harita, bu haritaya yayılmış yollar ve bu yollarda istediğimiz gibi direksiyon sallayabilmek, doğru mu? Doğru. Şimdi şu "yol" kelimesini denklemden bir çıkaralım. Hah, işte *Forza Horizon 2* tam olarak kendisini yol kavramına fazla kaptırmamasıyla ayrışıyor diğerlerinden. Yani? Yani oyun gerçekten açık dünya! Bir nevi *GTA* gibi yani.

Çok büyük bir harita var oyunda ve bu haritada şehir içi mekânlar çok az yer kaplıyor. **Güney Avrupa**'da, Fransa ile İtalya'nın kesiştiği bir noktada, tarlalarla, ormanlarla, oraya buraya kurulmuş kulübelerle dolu, göz alabildiğine uzanan bir dünya var önünüzde ve kesinlikle yollara mahkûm değilsiniz. Neredeyse herkeste gözlemlenen bir durumdur, oyuncular ufukları açıldıktan kısa süre sonra (ehe) yarışı marışı bırakıp doğanın tadını çıkarmak adına doğaya vururlar kendilerini ve saatlerce yarış başlattıklarını göremezsiniz.

Tabii bu noktada oyunun muh-te-şem gözüktüğünü de eklemem gerek. Hele bir de yağmur yağıyorsa üf... Hayran kalmamak elde değil. Hani son zamanlarda çok tartışmanın döndüğü bir konu var; bazı oyunlar PS4'te 1080p çalışırken X-One'da daha az performans gösteriyor. Teknik olarak gerçekten X-One rakibinden biraz daha aşağıda mıdır, donanım konusundan çok fazla anlamadığım için net konuşmam zor ama şu *Forza Horizon 2*'ye bakıyorum da... Ayrıntının dibine vurmuş araç modellemeleri, inanılmaz gözüken bir dünya (ki ağaçlık ormanlık mekânlardan bahsediyorum, düz binalardan oluşan bir oyundan değil) ve de **1080p**'de **30fps**'nin gram altına düşmeden kusursuz çalışan bir oyun. Hani bu kadar büyük ve güzel bir oyun 1080p çalışabiliyorsa X-One hiç de öyle küçümsenecek bir makine değil demektir. Yapımcılar hele bir konsolun sırrına ersin, ondan sonra çıkacak oyunlar uçup giderse şaşırmayınız.

ESTETİK CERRAHİ

Forza Horizon 2'de araçların görünümleri konusunda o kadar ayrıntılı oynamalar yapabiliyorsunuz ki aman diyorum! *NFS Underground 2*'den beri ben böyle bir şey görmedim! Araçların şeklini çok fazla değiştiremiyorsunuz ama rengiyle ve deseniyle kafanıza göre oynayıp ultra karizma bir şaheser çıkarmak ya da güzelim aracı mundar etmek tamamen elinizde. Aracın orasına burasına yapıştıracağınız çıkartmaların şekliyle, aracın neresini ne renge boyayacağınızla uğraşırken ve de internetten yapılmışlarını gezerken saatlerinizi harcayacaksınız, şimdiden söyleyeyim.



Drift, draft, near miss gibi atraksiyonlarla puan topluyor, yetenek açıyoruz.


Sıkıntı yaşıyorsanız çare her zaman Ford.


Kokpit kamerasını sevenler Forza Horizon 2'ye bayılacak.

Oyunun dünyasıyla ilgili tek bir ufak eleştirim olacak, mekân çeşitliliği birazcık daha fazla olabilirmiş. Yani oyun kendini Güney Avrupa'ya sabitlediği için yapılabilecek pek bir şey de yok aslında ama neticede haritanın her yeri ton olarak az çok birbirine benziyor.

AYAĞI YERDEN KESMESİ YETMEZ

200'den fazla, tamamı lisanslı ve tamamı ayrıntılı bir şekilde modellenmiş araç var oyunda. Süper yarış araçlarından retro muscle'lara, 90'ların hatchback'lerinden modern ralli otomobillerine, nasıl araçları seviyorsanız o türün en güzel örnekleri oyunda yer alıyor. Oyun arcade olduğundan araçlar arasındaki farklar bir simülasyonda olduğu derecede bariz değil ama **Ford**'ların nispeten yavaş hızlanması ve üst düzey yol tutuşu, **Jaguar**'larla dönerken nasıl gaz vereceğinizi iyi ayarlamanızın gerekmesi derken yine de birbirlerinden yeterince ayrışıyorlar. Sürüş ise dediğim gibi, tamamen arcade. Yolda olsun, yol dışında olsun yaldır yaldır basıp gidiyorsunuz, frene basınca kısa sürede yavaşlıyorsunuz, virajları olması gerektiğinden çok daha hızlı alabiliyorsunuz ve tabii bolca drift yapıyorsunuz. Hasar olayını ise ister komple kapatabiliyor, ister sadece kozmetik olarak bırakabiliyor, isterseniz de açabiliyorsunuz. Tabii açık olduğu zaman da öyle gerçekçi bir hasar beklemeyin. Hasarlı araç en fazla biraz yavaşlıyor ya da bir tarafa çekiyor. Neticede "kestirme" diyerek ormanın içine dalıp ağacın birine bindirdiğiniz çok oluyor ve inanın öyle durumlarda yarışın sizin için bitmesini istemezdiniz (ömrümü çürüttü şu ağaçlar, komple hepsini kesmeli aslında da neyse, en azından fidanları ezip intikam alabiliyorsunuz).

tamamlamak da olabiliyor, belli bir noktayı belli hızda geçmek de. Güzel uğraşlar hep. Bunlar dışında arada bir "bilmem neredeki ahırda bir araç varmış, gidip baksana" şeklinde telefonlar alıyorsunuz, kendinizi dağa tepeye vurup ahır arıyorsunuz. Bulduğunuz araçlar da cidden çok değerli klasikler oluyor genelde. Yolda gördüğünüz **Drivatar**'lara (diğer oyuncuların sizin oyununuzdaki avatarları gibi düşünebilirsiniz) meydan okuyup para kazanmaya çalışmak da mümkün. Ha, bir de az sayıda olsalar da uçakla, trenle, vesaireyle yarışmak gibi acayip atraksiyonlar var. Bayıldım onlara.

Oyunun online tarafı daha da eğlenceli ama oradaki amaçsızlık biraz canımı sıktı doğrusu. Online olarak iki şekilde oynayabiliyorsunuz. Ya kendi başınıza dolaşıp yarışlar vs.'ler başlatıyorsunuz, ki sizinle aynı anda o noktada olan kişi sayısı az olduğundan genelde az kişili etkinlikler oluyor bunlar; ya da oyuncuların toplu halde düzenlediği gezilere katılıyorsunuz. Bu gezilerde sürekli yeni turnuvalar başlayıp bitiyor, sürekli bir turnuva alanına gitme ve turnuvalarda yarışma durumunda oluyorsunuz. Turnuva alanına gitme meselesi ise tek kişilik tarafta olduğu gibi bayık değil, eğer birinci gidenden kısa süre sonra alana ulaşamazsanız puan kaybediyorsunuz. Buraya da bir rekabet unsuru getirilmiş ve inanılmaz yerinde olmuş.

Online'daki yarışların, özellikle geriye sarma olayı olmamasından ve diğer insanların beklenmedik hamlelerinden kaynaklı olarak çok daha heyecanlı olduğu kesin. Ve de online tarafta yarış etmek dışında da eğlencelik atraksiyonlar var. Kapalı bir alanda oynanan Infected ve King oyunları var mesela, birinde

HER YANI ÇIKARTMALI SARI-MOR BUGATTI'NİZLE TARLALARA DALIP FİDAN EZDİNİZ Mİ HİÇ? O DUYGUYU BİLİR MİSİNİZ?

AÇIK OLSUN AMA DOLU DA OLSUN

Oyunda bir festival teması var. Turnuvalar kazanıp festival finaline katılmaya hak kazanmaya çabalıyoruz. Turnuvalar dediğim de 4'er tane yarıştan oluşuyor. Bir turnuvayı bitiriyor, bir sonraki için gereken araçlardan birini seçiyor ve o turnuvanın olduğu bölgeye doğru yol alıyoruz. Şöyle kıl olduğum bir nokta var ama: Tamam, oyunda bir yerden bir yere gitmesi, etrafta gezmesi çok güzel gerçekten de ama ben bu işi o kadar da çok seven bir adam değilim belki (belki değil, öyle). Sırayla paldır küldür yarış etmek istiyor olamam mı? Her turnuvadan önce kilometrelerce yol alıp bölge değiştirmek evet, ilk 3-5 seferinde güzeldi ama bıktım yahu sonra!

Tabii böyle bir açık dünya yapıp içine sadece turnuva koymak olmaz. Bucket List adı verilen çeşitli görevler serpiştirilmiş durumda etrafa. Bu görevler belli zamanda belli rotayı

ebe olup milleti kovalıyorsunuz, ötekinde alandaki kralı ya da kralları ebeleyip kendiniz kral olmaya çalışıyorsunuz, en fazla süre kral olarak kalan kazanıyor gibi. Çok şenlikli gerçekten.

Kastettiğim amaçsızlık ise bu eğlencenin bir yere varmaması. Yani tecrübe puanı kazanıyorsunuz ama seviye atlama oyunda çok hayati değil. Önemli olan para ama tek kişilik oyunda meydan okuduğunuz bir Drivatar, size turnuvada dereceye girdiğinizde alacağınız paradan daha fazlasını kazandırabiliyor. Yani elbette bir yere varmak zorunda da değil bir taraftan. Eğlence de kendi başına bir amaç nihayetinde ama işte...

Modu farklı olsa da taa *Burnout Paradise*'tan beri bu kadar uçuk ve eğlenceli bir yarış oyunu oynamamıştım (*Mario Kart 8*, sen dur kenarda). Eğer ki X-One'ınız varsa ve hayatınızın bir döneminde yarış oyunlarına biraz olsun ilgi duymuşsanız *Forza Horizon 2*'yi mutlaka denemeye çalışın.

Tür: Yarış **Yapım:** Playground Games **Dağıtım:** Microsoft **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** Xbox Market (180 TL) **Yaş Sınırı:** +12 **Dahası İçin:** forzamotorsport.wikia.com/wiki/Forza_Horizon_2

YA 360?!

Xbox 360'a da bir adet *Forza Horizon 2* çıktı ama bu oyunun farklı bir stüdyo (Sumo Digital) tarafından yapılan farklı bir oyun olduğunu not etmek isterim. O oyunu deneme şansım olmadı, yorum yapmaktan kaçınıyorum o nedenle, ancak denk geldiğim yorumlar genel olarak ortaya 360'ın sınırlarını zorlayan başarılı bir oyun koyulduğunu söylüyor. Tabii gramaj olarak X-One versiyonundan daha hafif geleceği kesin, o başka.



- Sürüş eğlenceli
- Apaçık ve dolu dünya
- Muazzam görsellik
- Bir sürü araç
- Modifiye çılgınlığı

–

- Road trip olayı bir süre sonra bayıyor
- Online'ı biraz amaçsız
- Belki biraz da mekân çeşitliliği az

8+

SON KARAR

Oynama imkânınız varsa kesin oynayın, uzun zamandır böylesi gelmedi.

SLEEPING DOGS DEFINITIVE EDITION

HER KÖPEĞİN ETİ YENMEZ -ALİ SEZGİN

Sleeping Dogs 2012'de yüzünü ilk gösterdiğinde, oyuncular olarak çok farklı bir dönemi yaşıyorduk. Xbox 360 ve PS3 altın yıllarını yaşarken, ileride klasik olarak göreceğimiz pek çok oyun ya yeni çıkış yapmış ya da halen oynanmaya devam ediyordu. Böyle pırıltılı bir dönemde sessiz sedasız çıkan bir oyundu *Sleeping Dogs*. Bunun için de haklı nedenleri vardı hani. **Activision** çatısı altında bir *True Crime* oyunu olmak için yola çıkan proje, yapım aşamasındaki gecikmeler ve tasarım kararları yüzünden çökünce, oyun başından sonuna kadar oynanabilir olduğu halde iptal edilmişti. *True Crime: Hong Kong* sonrasında **Square Enix** tarafından satın alındı, lakin isim hakları halen Activision'da olduğu için *Sleeping Dogs* adı altında tamamlanıp piyasaya sürüldü. *Sleeping Dogs* benim de dahil olduğum eleştirmenler tarafından son derece olumlu eleştiriler alıp toplamda 2 milyona yakın bir satış rakamına yaklaşmıştı.



Bu durumda *Sleeping Dogs Definitive Edition*'a neden ihtiyaç duyulduğunu sorgulayabilirsiniz. Bunun gerekçesi elbette maliyetle ilgili. Bitmiş bir oyunu bir başka konsola çıkarmak, çok daha küçük bir kadroyla, düşük bütçelerle mümkün oluyor. Ayrıca Square Enix, 2 milyon satan oyunun beklentilerin altında kaldığını belirtmişti. Az biraz yatırımla, biraz daha kâr etmek o kadar kötü bir tercih olmasa gerek.

Oyunun kendisine gelirsek, *Sleeping Dogs* klasik *True Crime* mantığı kullanıyor. Hong Kong'da bir çeteye sızmış olan sivil polis **Wei Shen**'i canlandırıyoruz. Wei, çocukluğunu geçirdiği mahallede tanıdık yüzlerle dolu çeteye kolaylıkla sızsa da, sonunda hem kendisi hem de amirleri Wei'nin gerçekte kim için çalıştığı sorgulanmaya başlıyor. Hong Kong çetelerini ve karanlık dünyasını olabildiğince gerçekçi anlatmaya çalışan oyun, Uzakdoğu filmlerini andırıyor. Kovalamacalar, sokak kavgaları ve silahların bir anlığına bile susmadığı çatışmalar *Sleeping Dogs*'un özünü ele geçirmiş durumda.

SAHİBİNİN SESİ

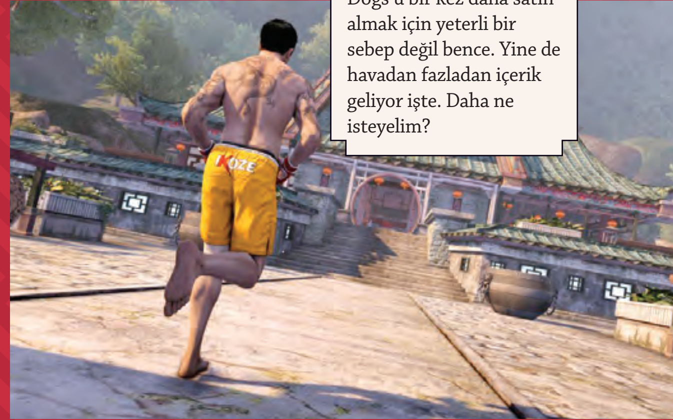
Oyunun Hong Kong tasviri eskiden de çok etkileyiciydi ama eski neslin gücünün yetersiz kalması sebebiyle, görüş alanının darlığı ve dünyanın en kalabalık şehirlerinden biri olan Hong Kong'un sokaklarında 5-6 kişiden fazlasının olmaması bu etkiyi biraz sekteye uğratmıştı. *Sleeping Dogs Definitive Edition* sıfırdan yapılmış bir oyun değil. O yüzden yeni nesil oyunlarla kolaylıkla kapışmasını beklemek ona haksızlık olur. Yine de, *Watch_Dogs*'la kıyaslandığında da çok da kötü durmuyor açıkçası. Yapımcı United Front

DEFINITIVE DLC

Sleeping Dogs Definitive Edition oyun için şimdiye kadar çıkmış bütün DLC'leri beraberinde getiriyor. Bunlardan bazıları basit kostüm, araba gibi görsel farklar yaratırken, iki tane de farklı hikâye DLC'si var. Hikâye içeriği sunan ilk DLC Year of the Snake, yılan yılına inanan tarikatçılarla Wei'yi karşı karşıya getirirken, Nightmare in North Point ölüleri mezarından çıkararak oyunun tarzını oldukça farklı noktalara çekiyor.
Bütün DLC'ler oyuna yaklaşık 5-8 saatlik oynama süresi ekliyor. Her biri içerik olarak eğlenceli olsa da tek başlarına Sleeping Dogs'u bir kez daha satın almak için yeterli bir sebep değil bence. Yine de havadan fazladan içerik geliyor işte. Daha ne isteyelim?



Genişletilmiş görüş alanı sayesinde oyunun nefes kestiği çok fazla an oluyor.





Silahlı çatışma mekaniği harikalar yaratmıyor ama yakın dövüş Sleeping Dogs'un güçlü olduğu yanlardan.







Oyunun en güzel yanı, klasik metropol temasının dışına çıkıp, oyuncuya sıradışı mekanlar veriyor oluşu.



oyunun görsel gelişimini seriye sadık oyunculardan aldığı geri bildirimler üzerine yapmış. Artık sokaklar daha dolu ve Hong Kong denildiğinde akla ilk gelen imgelerden olan neon tabelalar artık daha fazla ışık saçıyor. Bir diğer ilginç detay da karakter modelllerinde ortaya çıkıyor. Doku kalitesindeki iyileştirmenin yanına, üşenmeyip "takı" eklemiş yapımcılar. Artık her karakterin bir yerlerinde taktığı zincir, kolye benzeri sallanan takılar var. Bu iyi mi olmuş bilemedim. Zira o kadar çok göze batıyorlar ki, *Sleeping Dogs*'un en iyi başardığı işlerden olan animasyon ve seslendirmelerin önüne geçiyorlar.

Grand Theft Auto 5'i oynadıktan sonra kolay kolay tatmin olmazsınız ama *Sleeping Dogs* çıktığı dönemde oyuna tıkıştırdığı aktivitelerin bolluğuyla da övgü toplamıştı. Araba hırsızlığından tutun da sokak kavgalarına, hatta karaokeye kadar bir dolu etkinlik var yapacak. Oyunun içinde de bolca sır ve toplanabilir eşya bulunduğu için, sıkıldığınız için değil de sırf meraktan ana görev haricindeki görevlere odaklanacağınız pek çok an olacak. *Definitive Edition*'ın bir diğer güzelliği de şimdiye kadar oyuna eklenen bütün DLC'leri beraberinde getiriyor oluşu.

YAŞASIN DAYAK YEMEK

Yanılmıyorsam 2 yıl önce de *Sleeping Dogs*'u ben incelemiştim. Arayıp da o incelemeyi bulursanız şu anda da çok farklı şeyler söylemediğimi göreceksiniz. Bu oyunun iyi yaptığı iki önemli şey var. Bunlardan ilki oyuncuyu görevlerle ödüllendirmiyor oluşu. Daha iyi bir eşya, daha iyi bir silah ve benzeri vaatlerle oyuncuları sıkıcı, oynaması eğlenceli olmayan görevlere boğan oyunları hepimiz az çok biliyoruz. *Sleeping Dogs*'da dövüş mekanikleri olsun, sürüş mekanikleri olsun o kadar eğlenceli ki, ana görevden kopup bu işlerle uğraşmayı kendiniz istiyorsunuz. Dövüş demişken, içinde biraz kavga barındıran bütün oyunların aynı *Batman* mekaniğini kullanmasından biraz sıkıldım ama *Sleeping Dogs* bu işin hakkını veriyor. Doğru zamanda tek bir tuşa basıp, saldırılara karşılık vermenin ötesinde, değişik dövüşçü tipleri de aynı hareketlerin tekrar tekrar kullanılmasının önüne geçiyor. Örneğin sürekli olarak dönen tekme savurmak veya her geleni tutup yere çalmak bir çözüm olmayabiliyor. Farklı gruplar ve kombinasyonlar geldikçe ve araya yeni teknikler de katınca hiçbir dövüş bir diğerinin aynısı olmuyor doğal olarak.

İkinci önemli detaysa, tek kişilik bir oyun olmasına rağmen *Sleeping Dogs* sizi arkadaş listenizdeki oyuncularla sürekli olarak karşılaştırarak ekstra bir mücadele alanı yaratıyor. Bir yerden uzunca bir yolculuğa çıkıp uzaktaki bir görev noktasına ulaşmanız gerekiyor diyelim. Hemen trafikte karşınıza ilk görev çıkıyor: "Arkadaşın Sinan Akkol trafikte çarpmadan son sürat 3 dakika boyunca yol alabilmiş." O an oturup ciddi ciddi o süreyi geçmeye uğraşırken buluyorsunuz kendinizi. Çünkü her ne kadar skorlar yüksek olsa da bunların hiçbiri yapılamayacak, tamamlanması mümkün olmayacak olaylar gibi gelmiyor insana. Oyunda irili ufaklı birçok yarışma var ve bunların çoğu bir şekilde görevlerin kendisine de eklenmiş. Örneğin bir görev sırasında en çok adam öldürmek veya görevi en hızlı şekilde bitirmek gibi oyunun yapısını bozmayan, oyuncuyu saçmalatmayan meydan okumalara ben kesinlikle karşı değilim. Hatta *Sleeping Dogs*'un bu sistemini, bu ay incelediğim *Drive Club*'ın da (çok başarılı olmasa da) kullandığını görmek beni fazlasıyla mutlu etti.

Sleeping Dogs çok satmayan bir oyundu ve *Definitive Edition*'ı, bu oyunun başarısına değil de başarısızlığına borçlu olduğu bir gerçek. Daha önce oynamadıysanız ve *GTA 5*'i beklerken çerez niyetine elinizi oyalayacak, güzel bir açık dünya oyunu arıyorsanız *Definitive Edition* kesinlikle iyi bir tercih. Ama çoktan oynayıp bitirdiyseniz sırf 1080p oynanış ve biraz daha fazla yaya ve ışık için, tam sürüm fiyatıyla çıkan bu oyunu almanızı önermiyorum.

Tür: Aksiyon **Yapım:** United Front **Dağıtım:** Square Enix **Kutulu Fiyatı:** 230 TL (Aral) **Dijital İndirme:** 180 TL (PSN), 72 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** sleepingdogs.net





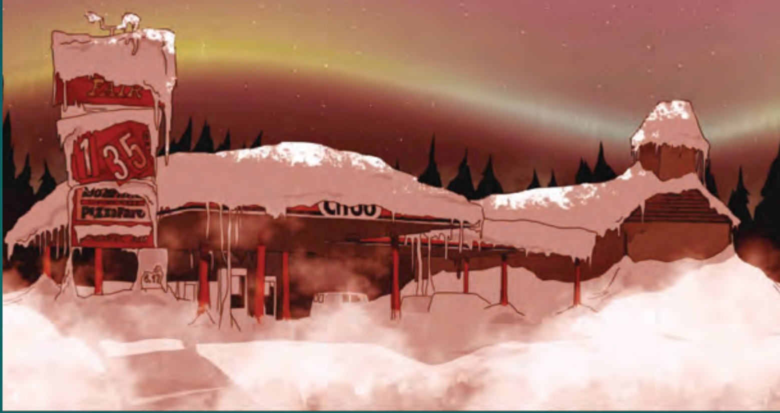
- Oyuncuyu kendine bağlayan senaryo
- İyi dövüş ve sürüş sistemi
- Bolca içerik



- Eskisi kadar etkileyici gözükmüyor
- Çatışma mekanikleri hâlâ çok iyi değil



SON KARAR
Bu yaşlı köpeğin hâlâ gücü yerinde. Dişleri de oldukça keskin.





THE LONG DARK

SOĞUKLARLA ARANIZ İYİ Mİ?

-NURETTİN TAN

Bugünlerde özellikle Kickstarter'a göz gezdirirseniz çıkan bağımsızların çoğunun hayatta kalma temalı olduğunu fark edebilirsiniz. Heyhat, zombi felaketi sonrası oyunlarının türediği sıkıcı dönemi geride bıraktık. Sıkıcıydı çünkü, hepsi birbirine benziyordu. Şimdilerde daha yaratıcı hayatta kalma mücadelesi tabanlı oyunlar var ve bunların arasında en zekice tasarlanmış olanı *The Long Dark* diyebilirim.

Portal'da geçen ay yer verdiğimiz *Long Dark*'ı benzerlerinden ayıran yanı, oyunda yaratık ya da zombi olmaması. Evet canınıza kastedecek sivri dişli mahlukatlar tabii ki var ama bunların hiçbiri fantastik dünya kataloğundan seçilmiş değiller, hepsi (şimdilik biri) vahşi yırtıcılar, yani kurtlar. *Long Dark*'ta pamuk ipliğine bağlı hayatınıza sıkı sıkı tutunmaya çalışırken en büyük düşmanlarınız doğa koşulları ve bir pilot olan oyun kahramanımızın uçağını düşürdüğü bölge. Böyle düşünürseniz ne kadar talihsiz bir noktada çakılmış olduğumuzu fark edeceksiniz. Çünkü kaza yaptığımız yer karlarla kaplı, buz fırtınalarının eksik olmadığı unutulmuş bir bölge. Ve sürekli mücadele etmeye çalıştığımız doğa koşulları içinde en hiç yok olmayan derdimiz de bu soğuklar.

UYKUNUN ÖLÜM HALİ

Doğaya karşı savaşmanın yanı sıra kendimize karşı da savaş veriyoruz. Çünkü karakterimiz acıkıyor, susuyor, yoruluyor (yoruldu mu yavaş hareket ediyor), düştü mü ayağını burkuyor, kurtlarla kapıştı mı kanaması oluyor ya da enfeksiyon kapıyor, üşüyor... Aynı bir *Sims* karakteri gibi bu özelliklerin hepsini dikkatle takip ederek kahramanımızı hayatta tutmaya çalışıyoruz ve inanın bu hiç de kolay değil. Açlık ve susuzluğu gidermek için soğukta dışarı çıkmalı ve yağmacılık ya da avcılık yapmalısınız. Çok soğuk olursa ya da çok eşya taşırsanız çabuk kalori tüketirsiniz. Uyumak için bir sığınak bulmanız gerekir çünkü dışarıda yatarsanız başlayacak bir buz fırtınasının göbeğinde gözlerinizi bir daha açmayacak şekilde ölüme merhaba diyebilirsiniz.

Oyunun tam sürümü çıktığında bir "hikâye modu" olacak. Hikâye modu ise *Walking Dead* gibi bölüm bölüm yayınlanacak. Başka karakterler olacak mı, hikâye ne derece dolu olacak göreceğiz. Ama şimdilik erken sürümde elimizdeki tek şey "Sandbox" modülü. Bu modülde belirli haritalarda kalabildiğimiz kadar hayatta kalmaya çalışıyoruz. Şu an tek bir harita var ama zamanla yeni bölgeler de ekleyecekler.

Grafiklere baktığımız zaman sanat yönetimi açısından başarılı olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Çizgifilm*vari* çizimler bağımsız oyunların geleneksel tarzı olmaya başladı, aynı durum *Long Dark*'ta da geçerli. Seslendirmeler açısından pek bir şey diyemiyorum çünkü karda kışta canınızı kurtarmaya çalıştığınız için fikir verecek fazla bir şey yok. Sadece karakterin "Totom donuyor", "Acıktım" gibi yorumlarını ve bitmek bilmeyen kar fırtınası seslerini, arada bir de kurt ulumalarını duyuyorsunuz.

Long Dark çok zor bir oyun, kesinlikle kolay lokma değil. Ama şu anki tek haritanın stratejik noktasına konduğunuzda oyunda daha uzun sure hayatta kalabiliyorsunuz ki o noktanın ismi "Trapper's Home", yani Avcı Kulübesi. Burayı keşfedene kadar bolca öleceksiniz, orası ayrı konu. Yeni gelecek noktalarda da böyle önemli yaşam noktaları olacak mı bilmiyorum ama farklı senaryolar üretebilirlerse şahane olur. Bütün parçaları birleştirdiğimde *The Long Dark* gelecek vadeden bir yapım gibi görünüyor.



+

- Doğaya karşı mücadele
- İyi düşünülmüş hayatta kalma mekanikleri
- İzlemesi keyifli manzaralar, kaliteli grafikler

−

- Erken sürüm olduğu için eksilerinden bahsetmiyorum

SON KARAR
Mücadeleye dayalı, zor bir oyun. Hayatta kalma atmosferleri değişirse (çöl falan) uzun soluklu bir seri tutturabilir.

- **Tür:** Hayatta Kalma - FPS
- **Yapım:** Hinterland Studio Inc.
- **Dağıtım:** Hinterland Studio Inc.
- **Sistem:** Ekonomik
- **Kutulu Fiyatı:** Yok
- **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 13+
- **Dahası İçin:** intothelongdark.com











LIFE IS FEUDAL: YOUR OWN

BU KADAR ŞÖVALYELİK YETER, BİR DE KÖYLÜ OLUN BAKALIM -NURETTİN TAN

FRP tayfasındansanız bilirsiniz, herkes ya şövalyedir ya da geçmişi paşazadelere dayanan asil bir maceracı. Ama hiç sormazsın o kılıcı kim dövüyor, içtiğin birayı kim hazırlıyor, yediğin geyiği kim avlıyor diye. Ha babam macera peşinde koş, kılıç savur. İşte tam bu noktada ezilenlerin neler çektiğini anlamak için *Life is Feudal* devreye giriyor, yani Ortaçağ'da hayatta kalma simülasyonu... desem abartmış olmam.

Life is Feudal, *Rust*'a benziyor ama *Ultima Online*'ın detay yelpazesini de içine alarak ondan daha zorlu bir yapım olmuş. Zombi yok, fantastik bir öğe de yok. Sadece siz ve Ortaçağ'ın eğlenceli (!!!) atmosferi var.

BURANIN DAŞI DOPRAĞI ALTIN DEDİLER

Oyuna vahşi doğanın içinde dımdızlak şekilde yalnız başlıyoruz. Hemen ilk gözümüze kestirdiğimiz toprak parçasına, ağaca ve taş kütlesine saldırarak içinde materyal arıyor ve basit malzemeler yapıyoruz. Haritalar gayet büyük, etrafa fazla açılmadan basit bir taş baltası hazırlayarak işe koyulmak en iyisi. Yetenek sistemi *Ultima Online*'a benzeyen cinsten, karakter çalıştıkça özellikleri yavaş yavaş artıyor. Temelde beş ana özellik karakterin ana hatlarına şekil veriyor: Strenght, Agility, Constitiution, Willpower ve Intelligence. Misal üç milletten biri olan Auirunianları seçerseniz fırlatmalı silahlarda usta olduklarından agility'yi yüksek tutmanız lazım.

Ana özelliklerden sonra crafting ve combat geliyor. Crafting oyunun ana çekirdeği ve beş başlıktan oluşuyor. Bunlar sayesinde ekip biçiyor, toprağa şekil veriyor, evinizi kuruyorsunuz ya da doğa bilginiz sayesinde etraftaki ağaçtır, ottur, püsürdür gibi etmenler hakkında detaylı bilgi edinebiliyorsunuz. Gerçekten de doğayı gözlemledikçe (oyundaki tabiri ile "inspect" ettikçe) karakterinizin bilgisi artıyor ve gittikçe daha isabetli tahminler yapıyor (şu ağaçtan bu kadar kütük çıkar, meyvesi şudur gibi).

DETAY MANYAKLIĞI

Yapımcıların oyuna eklediği ince detaylara şapka çıkardım. Bir kere zırhlar ve elbiseler tam o zamanın havasını solutuyor size. Grafik anlamındaki özeni bir kenara bırakarak hemen mekaniklere geçiyorum. Varan 1: Karakter ne kadar kaliteli yiyecek yerse o kadar verimli çalışıyor. Varan 2: Tarlanıza ürün ekerken (evet ekebiliyorsunuz!) o ürünün doğasına uygun hava koşullarına dikkat etmeniz gerekiyor çünkü ona göre verimli hasat alıyorsunuz ya da alamıyorsunuz. Varan 3: Öyle dünyaya girdiğiniz gibi maden kazamıyorsunuz, bu tecrübe isteyen bir iş. Terraforming yeteneğinizi 60 yaptıktan sonra tünel kazabilmeye başlıyorsunuz. Tüneller sayesinde madencilik yeteneğinizi artırıyor ve minerale denk gelirseniz çıkartıyorsunuz. Varan 4: Savaş mekanikleri denge üzerine kurulu, örneğin ağır zırhlı birine dalmanın en iyi yolu delici silahlar ve yüksek agility puanı (Oberyn Martell geldi aklıma, rahmetli). Oyunda türlü detay var ve hayat zor olduğundan millet birbirine pek acımıyor, dolayısıyla en iyisi arkadaşlarınızla oynamayı deneyin.

Oyun daha Erken Erişim sürecinde olduğu için optimizasyondaki ağırlık kendini hissettiriyor. Savaş mekaniklerinin artistlik kısmı daha hazır değil. Elbette bunlar zaman ve emek isteyen detaylar olduğu için şimdilik üzerinde durmuyorum. Ama söylenebilecek en önemli şey: *Life is Feudal* potansiyeli büyük bir oyun. Umarım süreç yapımcıların beklentilerini karşılayacak şekilde gider ve oyunu tamamlanmış şekilde oynayabiliriz.



MOUNT & BLADE'DEN GÖRDÜKLERİNİZİ MINECRAFT İLE BİRLEŞTİRİN BAKALIM!



- Zengin ve yaratıcı içerik.
- Dengeli savaş mekanikleri.
- İnsanı havaya sokan ortaçağ atmosferi.



- Erken sürüm olduğu için eksilerinden bahsetmiyorum.

SON KARAR
Düşündükleri her fikir olabildiğince detaylandırılmış ve ümit verici. Gözümüz bu oyunu üzerinde.

- **Tür:** Sandbox DVO
- **Yapım:** Bitbox Ltd.
- **Dağıtım:** Bitbox Ltd.
- **Sistem:** Ekonomik
- **Kutulu Fiyatı:** Yok
- **Dijital İndirme:** 59 TL
- **Yaş Sınırı:** 13+
- **Dahası İçin:** lifeisfeudal.wikia.com

Kötü Kan, İyi İçerik

WATCH_DOGS: BAD BLOOD

2014'ün en iyi aksiyon oyunlarından biri şüphesiz *Watch_Dogs*. Tabii aşırı ve gereksiz reklamlarını, araba kullanma mekaniklerindeki hantallığı saymazsak. Cep telefonuyla köprülerden güvenlik kameralarına, her türlü elektronik aleti hack'leyebilen Aiden Pearce'ı yönettiğimiz ana oyunu sevenler için yeni içeriğin zamanı gelmişti. *Bad Blood*'a, ana öykü bittikten hemen sonra başlıyoruz. Esas çocuğa yardım eden diğer bir hacker T-Bone'u kontrol ediyoruz. Senaryoya bağlı on ana görevin *Watch_Dogs*'tan pek bir farkı yok: Köküne kalıcı bir kibrit suyu ekmek istediğimiz Blume binalarına git, alarmı çaldırmadan merkezi bilgisayara ulaş, önemli bilgileri sabit diskine indir, nöbetçilerden kaç ve uzaklaş şeklinde görevlerin çoğu. Yeteneklerin ve otomobil koleksiyonunun sıfırlandığını hatırlatayım bu arada. "İlave oyuncak" olarak, dar yerlerden geçebilen, kötü adamları bayıltabilen uzaktan kumandalı, "Eugen" adlı bir kamyonumuz var. "İlave" diyebileceğimiz bir diğer özellik, ana oyundan hatırladığımız "çete elebaşlarını bayıltma" ek görevlerine çevrimiçi, bir arkadaşla ortaklaşa girişebilmemiz (Uplay'den Noyo_Furious diye eklerseniz, T-Bone ve ben yardımınıza koşabiliriz). T-Bone, Aiden'a göre daha rahat, sıcakkanlı ve esprili bir karakter. Oyuncak kamyon ve çevrimiçi co-op yan görevler dışında, 10–15 saatlik ilave senaryo görevleri de *Watch_Dogs*'a taze kan getirirken, temiz ve eğlenceli içerik arayan oyunseverleri bekliyor *Bad Blood*. **-Noyan**

Notu 7

Fiyatı: 15€ (Uplay), 36TL (Playstore)

CADILAR BAYRAMI DLC'LERİ



Cadı demişken, huzurlarınızda bu yılın en iyi Halloween kostümü ödülünü Anita Sarkeesian kılığına girip erkekleri kovalayan hanımefendiye takdim ediyorum, ettim. **-Eren**



Train Simulator 2015

The Count of Monster Disco

Bugüne dek çıkan 190 adet DLC'sini sadece ve sadece 6.391,50 TL'ye satın alabileceğiniz *Train Simulator 2015* için yeni bir DLC'ye ne dersiniz? Biz de öyle düşünmüştük...

Trainsylvania Malikanesi'nin sahibi olan vampir, namıdiğer Monster Disco Kontu, ürkünç dostları için bir parti düzenlemeye karar verir. Frankie olarak göreviniz, Spirit of Halloween adlı buharlı treni, Trainsylvania'nın demir ağları boyunca sürüp görevleri yerine getirmektir. Olaylar gelişir...

Fiyatı: 9TL



FaceRig

Halloween Avatars

FaceRig için bir oyundan ziyade oyuncak diyebiliriz. Webcam'inizi açıp yüzünüze doğrultuyorsunuz, üç boyutlu modellerden birini seçiyorsunuz ve yazılım yüzünüzün hareketlerini canlı olarak bu modele aktarıyor. Bu görüntüyü dilerseniz sanal bir webcam görüntüsü olarak başkalarıyla da paylaşabiliyorsunuz. Eğlenceli, ama halen geliştirme aşamasında olduğunu hatırlatmakta fayda var.

FaceRig'in bu indirilebilir içeriği vampir, cadı, balkabağı, zombi ve hayalet gibi modeller içeriyor.

Fiyatı: 10TL

Killing Floor

Halloween Horror Double Feature 2014

Ta 2005 yılında bir Unreal Tournament 2004 modu olarak ortaya çıkan Killing Floor, zamanla kendini geliştirip başlı başına bir oyun halini aldı. Bir milyonun üstünde bir satış rakamı yakalayan oyunun devamı da yapım aşamasında ve 2015'te çıkması planlanıyor.

Halloween Horror modu Club Clandestine adında yeni bir harita ve oyuncaklar tarafından kovalandığınız Toy Master adında yeni bir mod içeriyor. En güzel yanı, oyunun sahiplerine ücretsiz olarak sunulması.

Fiyatı: Ücretsiz



inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

PC

Air
1 Fast
2 Balanced
3 Heavy

KESİLE BİÇİLE YENMEYİ DE ÖĞRENECEĞİZ... -NOYAN AKATLI

BLADE SYMPHONY



Noyan the Geç Kalan

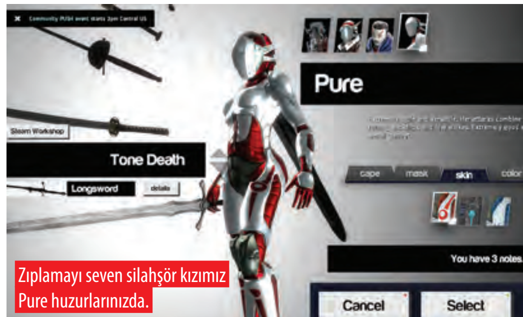
Arkadaşlar, ekim ayı boyunca çekilişe katılmayı hak eden bir mesaj gelmedi sizlerden. Son 1 - 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi **noyan@oyungezer.com.tr** adresine gönderebilirsiniz. Çekiliş ile Shadowrun Returns oyununu kazanma şansı sizin, görüşmek üzere. Aman ha, geç kalmayın.

Bu ay hiç tahmin etmediğim kadar zorlandım "geç kalmış oyun"umuzu seçmekte. Steam'den hediye olarak sunduğum oyunlar çok cazip gelmemiş olmalı ki, dergi sayfalarında yer vermediğimiz, son 1 - 1.5 yıl içinde piyasaya çıkmış bir oyun önerisi alamadım siz okuyucu dostlardan.

Önceki aylardan biriken okuyucu önerileri ve kendi düşündüklerimden oluşturduğum listenin karman çorman halini, değerli yönetmenimiz Serpil'e uzatmakta buldum çareyi. "Bu türde çok yazdık, zayıf bir oyun, çok sınırlı kitleye hitap ediyor" diye listedeki oyunları kese biçe ilerleyerek Steam'de bu yıl Mayıs ayında çıkmış, bol kesmeli biçmeli bir oyun bulduk sonunda.

KULAKLARINIZIN DEĞİL KILIÇLARINIZIN PASINI SİLER

"Kılıçların Senfonisi" diye çevirebileceğimiz *Blade Symphony* her nedense hikâyeli, senaryolu, çizgisel ilerleyen bir aksiyon olarak kalmış aklımda, ama değilmiş. Çevrimiçi çokoyunculu ağırlıklı (ağırlıklı falan da değil aslında, düpedüz çokoyunculu) bir dövüş - aksiyon imiş. Karakter yaratmadaki detaylara (ah *Wasteland 2* ah) meraklı olan benim gibi oyunculara kötü haberi önce vereyim, kendi dövüşçümüzü oluşturamıyoruz. **T. Kitano**'nun yönetip başrolünü oynadığı, aynı adlı filmden, kör kılıç ustası Zaitochi'ye benzer bir samuray yaratma hevesim kursağımda kaldı bu yüzden. Ama olsun, oyun içi puan kazandıkça silah ve zırhında geliştirmeler yapabileceğimiz dört hazır karakter bizi bekler vaziyette. Vaziyet demişken; hızlı, dengeli ve güçlü olmak üzere üç farklı dövüş duruşu var. Taş - kâğıt - makas benzeri bir sistemle üstünlük ve zaaflara sahipler. Örneğin; hızlı dövüşene karşı dengeli duruşu seçmek etkili. Hazır dört karakter arasında bazı farklar var; Phalanx'ın menzili ve boyu uzun bir kılıca sahip olması, Judgment'ın yavaş ama güçlü vuruşu gibi.



Zıplamayı seven silahşör kızımız Pure huzurlarınızda.



Bence en zevkli ve güzel yeri burası; eğitim bölümü.

Kontroller basit. Az önce söz ettiğim duruşlar 1, 2 ve 3 tuşlarına atanmış mesela. Sağ fare ile blok, sol fare ile saldırı vuruşu, sol fareye biraz basılı tutup bırakarak blok dağıtan "hayvani" güçlü vuruş gibi aksiyon - dövüş oyuncularının çabuk ısınacağı kontroller var. Boşluk tuşu ile zıplıyoruz, yukarıdan vuruş imkânı da var. Bu zıplayışlar biraz fazla "uçuk" geldi bana, haddinden epey fazla yükseliyorlar sanki. Gerçi oyun gerçekçi bir simülasyondan çok, fazla karmaşık olmayan arcade bir havada.

Klavye - fare ikilisi ile gayet güzel oynanan, çabuk öğrenilen ancak ustalaşması bir hayli vakit, deneyim isteyen bir "teke tek kılıç düellosu" *Blade Symphony*. "Dalış serbest" temalı bir kim kime dum duma modu da var. Hızlı oynanan, ilk seviyelerde düellolarda bir süre kesilip biçilmeyi göze alan, yavaş gelişme sabrını gösterebilecek oyunculara göre bu ay kısaca söz ettiğim geç kalmış oyunumuz. Mütevazi ama gayet iyi bir "kılıçlı dövüş - düello"sunu, hızlı aksiyon arayışındaki Oyungezer dostlara tavsiye ederim.

7

SON KARAR

Hızlı temposu, basit kontrolleri ile öğrenmesi kolay ustalaşması zor bir kılıçla düello oyunu Blade Symphony.

- **Tür:** Aksiyon/Dövüş
- **Yapım:** Puny Human
- **Dağıtım:** Puny Human
- **Dijital İndirme:** Steam - 24 TL.
- **Yaş Sınırı:** 16+
- **Dahası İçin:** www.blade-symphony.com

80'LERDEN GELEN ADAM



Bir klasik müzik albümünü, Haçaturyan'dan "Kılıçların Dansı"nı dinledim bu ay. Artistik buz pateni gösterilerinden anımsayacağınız bu hareketli, neşeli melodiyi tüm müzikseverlere öneririm.

OYNUYORUM

1. Wasteland 2 (PC)
2. NBA 2K15 (PC)
3. FIFA 15 (PC)
4. Assassin's Creed 2 (PS3)
5. Unit 13 (PS Vita)

BEKLİYORUM

1. Assasin's Creed: Unity (PC)
2. The Crew (PC)
3. Ryse Son of Rome (PC)
4. Dragon Age: Inquisition (PC)
5. Oyun Konsolu (PS4)

CROW

ÜRKÜTÜYOR BENİ ŞU KARGALARIN KARGAŞASI... -ENES K.

Fahrenheit'ı oynadınız mı? 2005 yılında çıkmış efsane bir oyundur. Benim de hayatımın oyunudur diyebilirim. Öyle muhteşem bir atmosferi vardır ki, öyle güzel müzikler seçilmiştir ki oyun için... Her anıyla unutulmazdır benim için. **Quantic Dream** hayranlığımın da çıkış noktasıdır. *Fahrenheit*'ı oynayanlar hatırlar, orada sürekli karşımıza çıkan mistik bir karga vardı; alametini sonradan öğrendiğimiz... *Crow*'un atmosferi o kadar andırdı ki bana *Fahrenheit*'ı; sanki oradaki kargaya bir yan oyun yapmışlar gibi...

Aslında bende uyandırdığı bu çağrışım dışında, oyunumuzun *Fahrenheit* ile hiçbir alakası yok. 2012 yılında iOS'a





çıkmış ve o dönem fazlasıyla ilgi toplamış *Crow*'un PC için uyarlanmış hali karşımızdaki... 10-15 dakikalık 5 bölümden oluşan bir senaryo yapısı var ve temelde iki kademeli bölümler oynuyoruz: İlk olarak izometrik bir kamera açısıyla bölgeyi keşfediyor ve kristal (ne alaka ben de bilmiyorum) topluyoruz. Daha sonra da o bölümün canavarı ile kapışıyoruz. Dövüş sistemi de ziyadesiyle basit: Kargamız belirli bir rota üzerinde kendiliğinden uçarken, enerji ve sağlık parçacıklarını toplayarak doğru zamanda saldırmak ve doğru zamanda zırh açmak üzerine kurulu...

Kısa bir oyunun mekaniklerinin de basit olması kabul edilebilir ama keşke PC'ye uyarlanırken biraz kafa patlatılıp bir şeyler değiştirilseydi. Bu haliyle klavyeyi ve fareyi bırakıp monitöre dokunma isteği yaratıyor ne yazık ki... Halen bir mobil oyun olduğu gerçeğiyle yüzleşebilirseniz, düşük fiyatı ve enteresan hikâyesiyle oynanası bir oyun *Crow*...



pc ios

+

- Değişik ve dinlendirici bir deneyim
- Müzikler enfes
- İlginç hikâye
- Atmosfer çabucak içine çekiyor

–

- Kontroller ve oynanış elden geçmeliydi
- Çağın çok gerisinde grafikler
- 1.5 - 2 saat sürüyor

7

SON KARAR
Belki teknik özellikleri dahi aldığı notu hak etmemesine sebep olabilirdi ama bu tür oyunlar cesaretlendirilmeli!

Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** Sunside INC **Dağıtım:** Sunside INC. **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** Steam (5$) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** sunsidegames.com/crow/

LETHAL LEAGUE

ATARİ SALONUNA ASTRAL SEYAHAT -ENES K.

Spottan ötürü 'nerde ulan eski oyunlar!' temalı bir giriş bekliyorsanız yanıldınız. Hatta ben de yanıldım nitekim öyle başlamayı planlamıştım. Lakin biraz düşününce günümüzde oyun dünyasının aldığı hâl çok keskin bir geri dönüşü simgeliyor sanki. *Broforce*'lar, *Spelunky*'ler, tomarla *Metal Slug* klonu... Zibil gibi retro kokulu oyun var şu an oynanabilecek. Onlardan biri de size nasıl anlatacağımı bilemediğim enteresan dövüş oyunu *Lethal League*...

Dövüş oyunu diyorum belki ama oyunda rakiple bire-bir hiçbir temas içinde değiliz. Bunun yerine ortada bir top var ve o top aracılığıyla rakibi vurmaya çalışıyoruz. Zıplıyoruz, koşuyoruz, istersek de önce topu durdurup sonra vuruyoruz. Topa ilk dokunuşunuzda sizin renginizi alıyor ve her yeni vuruşta git gide hızlanıyor. Rakip topa vuramadığı anda





pc

+

- Retro!
- Efsane soundtrack
- Değişik bir fikrin güzel uygulanması
- Maçlar çok keyifli ve tempolu geçiyor

–

- Az sayıda karakter ve arena
- Tek oyunculu seçenekler çok kısıtlı
- Fiyat biraz yüksek

7+

SON KARAR
Tek başınıza oynayacaksanız pas geçilesi belki ama arkadaşlarınızla saatlerinizi çalabilir.



devre dışı kalıyor. Lakin bunlar o kadar tempolu ve hızlı gerçekleşiyor ki yanınızda veya online oynayabileceğiniz uzaklarda bir arkadaşınız varsa oyun inanılmaz eğlenceli hale geliyor. Çok basit bir fikri o kadar iyi işlemiş ki adamlar, kısıtlı içeriğine rağmen şu an küçük çapta bir fenomen olduğunu söylemek mümkün.

Nev-i şahsına münhasır bir oyun olmasının yanı sıra (bu oyuna benzer anımsadığım bir tek *Windjammers* var) grafikleri ve renk paletinin tatlılığıyla da ilginizi çekecektir *Lethal League*... Bu arada söylemeden geçemeyeceğim: oyunda kısıtlı bir soundtrack olsa da harika müzikler çalıyor. Oyunu satın almayı düşünmezseniz bile kulak vermenizi (*tinyurl.com/ogzlethal*) salık veriyorum.

Tür: 2D Dövüş **Yapım:** Reptile Games **Dağıtım:** Reptile Games **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** Steam (14$) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** tinyurl.com/lethalleague

pc

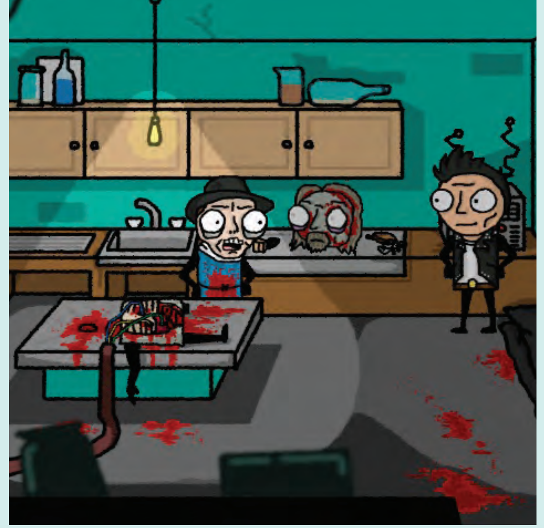
METAL DEAD

SESSİZ SEDASIZ ÇIKMIŞ BİR OYUN... HEM DE SESSİZ SEDASIZ! -ENES K.

2000'li yılların başı, internetimiz dial-up... O zamanlar online oyundur, video izlemektir hak getire! Yegâne eğlencemiz yüklenmesini dakikalarca bekleyip flash animasyonlar izlemek... Noel Dayı, Sayko Kemal, Pokeİmam, Karate Kamil... Bizim efsanelerimiz, muhabbet malzememiz bunlardı o dönem. Her gün sayısız kez izlerdik yahu! Bu girişi yazarken açıp baktım ki hiçbirinin tek bir repliğini dahi unutmamışım. İşte, *Metal Dead* bana grafik tarzıyla, animasyonlarıyla o günleri anımsattı. O yüzden sevdim seni *Metal Dead*, selam sana!

Oyunumuz kendine kemik bir hayran kitlesi edinmiş ve bu hayran kitlesinin de çabalarıyla sonunda Steam'de yer almayı başarmış bir yapım... Hem oynanışıyla, hem grafikleriyle tam bir 'old school' macera oyunu... Hikâyemiz araba-





da, **Malcolm** ve **Ronnie** isimli iki arkadaşın zombi istilası sonrası arabayla kaçmaya karar vermeleriyle başlıyor. İlk sekansın sonunda bir kaza oluyor ve 'zombi istilası neden ve nasıl başladı' sorularına yanıt aramaya başlıyoruz. Envanter bazlı bir Point & Click macera oyunu *Metal Dead*... Bulmacalar da 'x'i al, y'ye getir, z ile birleştir' temelli işliyor. Lakin zaten bu oyunu var eden herhangi bir yenilik değil; hikâyesi ve diyalogları...

Hikâye o kadar kasıntısız, samimi ve keyifli diyaloglar içeriyor ki bu diyalogların herhangi bir seslendirme içermemesine çok içerledim ben. Buna karşın sadece 4-5 lira ve 4-5 saat harcayarak çok keyifli vakit geçirebileceğiniz bir oyun *Metal Dead*... Oynayın bence, illa ki...



- İyi yazılmış hikâye ve sağlam espri anlayışı
- Point & Click sevenler için büyük nimet
- Amatör ruh bebeğim!
- Neredeyse bedava

–

- Seslendirme olmaması uzun diyalogları çekilmez kılıyor
- Yürümek, konuşmak, envanter kullanmak için ayrı ayrı ikon seçmek saçma
- Kısa oyun süresi

7+

SON KARAR
2015'te ikinci oyunun çıkması bekleniyor. Bence bir deneyin, devamını da oynamak isteyebilirsiniz.

Tür: Macera **Yapım:** Walk Thru Walls Studios **Dağıtım:** Steam **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** Steam (2$) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** walkthruwalls.com

THE LAST DOOR

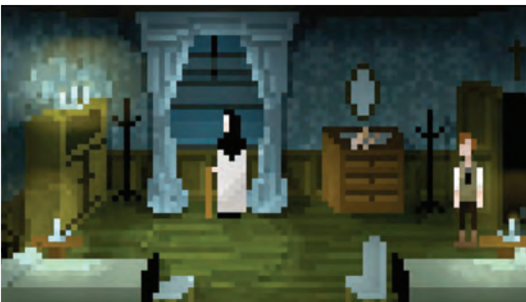
VIDETE NE QUIS SCIAT! -ENES K.



Bazı oyunlar var ki incelemesi çok güç... Kimisi öyle kompleks ve anlaşılmazdır ki diyeceklerinizi toparlayamazsınız, kimisi öyle berbattır ki incelerken yiten zamana acıyıp yazamazsınız, kimisi o kadar sıradandır ki sıkmadan nasıl anlatılabilir bilemez, bir türlü çözüm bulamazsınız...

The Last Door ise öyle bir oyun ki; böyle bir sanat eserine saygısızlık etmeden nasıl anlatabilirim bilemiyor, o yüzden bir türlü başlayamıyorum...

Ne yalan söyleyeyim bir süre öncesine kadar oyun dünyasından ve biz oyunculara sunabileceklerinden ümidimi kesmiştim ben... Derdimizin ana karakterinin burnundaki kıla kadar detay görmek olmadığını, **asıl oyuncuların** kalbe hitap eden **güzel** oyunlar istediğini anlayamayan yapımcılardan öyle sıkılmıştım ki geçtiğimiz aylarda çıkan birkaç bağımsız yapım bu derdime derman oldu. *The Vanishing of Ethan Carter*'a beni kalbimden vurmak nasip olmuştu; *The*





Last Door ise adeta ruhumu çekti aldı!

Oyunda arkadaşından gelen bir mektupta yazılanları araştırmaya karar veren **David Blett** isimli bir kişiyi canlandırıyorsunuz. Olaylar da yirminci yüzyılın sonlarında geçiyor. Bu kadar. *The Last Door* o kadar sağlam bir kurgu, o kadar derin ve güzel bir senaryo işliyor ki; hakkında hiçbir şey bilmeden oynamanızı istiyorum. 4 bölümlük bir yapım aslında *The Last Door* ama şu an ilk üç bölümü ücretsiz oynayabilir, 4. bölümü de sadece 3TL vererek satın alabilirsiniz.

Klasik point & click oynanışı retro grafiklerle buluşmuş, bu kadar muhteşem bir senaryo ve kurguyla, bu kadar kusursuz ses ve müziklerle hem de Türkçe desteğiyle birleştirmiş bir oyun beklemiyordum kesinlikle. Gelecek ay yeni sezon başlıyor; şimdilik siz bana güvenin ve lütfen bu oyunu oynayın!



- Enfes hikâye anlatımı
- Merak uyandırıcı senaryo ve içe işleyen yan hikâyeler
- Ses efektleri ve müzikler muhteşem
- Yapımcının oyuncuya saygısı
- Ekstra içerikler hikâyeyi derinleştiriyor
- Türkçe desteği

–

- Bazı bulmacalar mantıksız

9+

SON KARAR
Grafikleri retro ile hepten eski nesil olmak arasında gidip gelmese notu 10 olacaktı. Oradan hesaplayın işte... Saygılar The Game Kitchen!

Tür: Gerilim / Macera **Yapım:** The Game Kitchen **Dağıtım:** Phoenix Online **Kutulu Fiyatı:** -
Dijital İndirme: Steam (18 TL) [Collector's Edition] **Dahası İçin:** https://thelastdoor.com/

inceleme video

Videodan Oyun İncelemeleri

Bir zamanlar kendi harikalar diyarında özgürce koşturan Ali'ye bu ay güzelinden bir video inceleme sayfası verelim dedik. Şansına, verip veriştirebileceği bir dolu videonun olduğu aya denk geldi. Ali de durmadı tabii.

TOYBOX TURBOS

tinyurl.com/ogz85-toy

Notu 9

Codemasters'a da kızmıyor değilim sevgili okur. Sen git milyon tane yarış oyunu yap, 90'lı yılların en efsane oyunları olsun bunlar, sonra son 10 yılda iki yarış oyunu serisinden birine oyun çıkarıp dur. Hani benim Micro Machines'im? *Toybox Turbos* ne şimdi ya, elinde o kadar.... MICRO MACHINES YAHU BU!

Yemişim Ferrari'sini, Lamborghini'sini! Ben masamın üzerinde, anne terliğinin yanında yarışmak istiyorum!... diye üzülüyordum ki bu güzide oyuna denk geldim sevgili okur. Video böyle yapılır dercesine ders vermişler zaten. Oyun hakkında fikir vermeyen saçma sapan CGI görüntüler yok, oynanışla alakası olmayan şeyler yok. Sanat yönetmeni demiş gençlere "Gidin oynayın 5 dakika, bir yandan kaydedin onu da". Arkaya da bıcırlı bıcırlı bir müzik koymuşlar, bitmiş gitmiş.

Oyun zaten Micro Machines, yani bilmeyen almaz, bilen de şimdiden elini cüzdanına atmıştır. Böyle oynanış videosu çekmek yerine alakasız adamın biri çıkıp arkadaşlar yeni Micro Machines oyunu yapıyoruz dese biz zaten tav olmuştuk ama neyse.

PRIMAL CARNAGE: EXTINCTION

tinyurl.com/ogz85-pc

Notu 2

Bir oyunun iyi olduğu nasıl anlaşılır hâlâ tam çözebilmiş değilim ama koskoca dinozor oyunu yapıp "şu adını hatırlayamadığım ama oyuncaklarının üstüne basınca can yakan" minik dinozorlara sadece tek bir animasyon yapmazsın. Yaparsanda gidip bir dakikalık videonun 10 saniyesini buna ayırmazsın. Kola kutusunun yanında üç küçük dinozor, hoplama ve kriz geçirme arası garip bir animasyonla duruyorlar, anladık. Animasyon işinden çakmadığınızı da anladık. E daha ne uğraşıyorsun kardeşim?

Neyse ki dinozor oyunlarının aranan ismi T-Rex de karşımıza çıktı. T-Rex'i artık uzun uzun anlatmayayım ama standart T-Rex'liğini gösteriyor desem anlarsınız. Şimdiye kadar çıkmış, milyon film ve oyundaki aynı dinozor işte. Ortalığı yakıp yıkıp bağır. Oldu mu kardeşim? Evrimin en üst basamağında yer tutmuş bir canlısın sen, rüştünü böyle mi ispatlayacaksın? Oysa adam gibi yaparsın bir seçim kampanyası, Birleşik Devletler başkanının kampanya logosunu da çalarsın, hakkını sandıkta ararsın. Yeni *Primal Carnage*'da öyle bağırmayla, ağaçları çalıp çırpmayla başına bir şey gelmemesi için yüksek yerlerde olman gerekiyor. T-Rex değil de Brontosaurus olsan ne güzel mesela.

Bunun için video izlemeye gerek yoktu aslında. Bir *Primal Carnage* oyunu ne zaman güzel oldu ki şimdi olsun? Geçiniz.

FINAL FANTASY TYPE-0 HD

tinyurl.com/ogz85-ff

Oyun videolarına oynanış koymak gibi gereksiz bir detaya kimin ihtiyacı var Allah aşkına? Karizmatik bir ses oyunun öyküsünü anlatsın, kötü adam da "hepiniz öleceksiniz" desin, oldu da bitti. *Final Fantasy* oyunlarına gelince elbette final kısmı hikâye, ama hepimiz bu oyunları işin fantezi kısmı için oynuyoruz. Bu videoda da bu var işte arkadaşlar. Adamlar, bütün ana karakterleri elinin tersiyle döven şeytani kötü karakter klişesini bile kullanmışlar. Type-0 HD güzel oyundu zamanında ama Playstation 4'te, Xbox One'da nasıl olacağını merak ediyor insan tabii. Bir videonun %90'ı CGI'sa ve oynanış anları sadece 10 saniye gösteriliyorsa zaten insan ister istemez bir şeyler döndüğünü çakıyor. HD oyun yapmayın demiyorum, bari belli etmeyin arkadaşlar.

Final Fantasy'den ardı ardına vasat oyunlar çıkınca seriden biraz soğudum, Type-0 HD Edition bu videosuyla bu durumun değişeceğini bana gösterdi. Artık soğumayı bırakıp, doğrudan tiksinme aşamasına geçeceğim ben.

Notu 3



Naber!

Dijital savaşçılar! Aranızda çok sayıda hayal gücü geniş, teknik düşünebilen genç oyun yapımcısı var biliyorum (saklanmayın artık birader!). Geçtiğimiz aylarda "sizin de yaptığınız modlar varsa bana gönderin, beğenirsek dergide yayınlayalım" demiştim ve bu ay yolladığı çalışmaları gördükten sonra sayfamızda yetenekli arkadaşımız **Emre Akpolat**, veya mod ortamlarındaki adıyla EmAr'ın Team Fortress 2 çalışmalarını sizinle paylaşabildiğime çok seviniyorum. Ve tekrar hatırlatıyorum, gönderin yaptığınız işleri! Unutmayın; kötü mod yoktur, bitmemiş mod vardır! **-Erim**
tinyurl.com/ogz-mod-emar



BASKIDA HATA YAPIP "MODA KÖŞESİ" OLACAĞIMIZ GÜNÜ BEKLİYORUM

MOD DÜNYASINDAN HABERLER

"ALTYAZISIZ İZLİYORUM BEN KANKA"

Bu ay ilk modumuz efsane oyun *Half-Life*'tan! Peki ne yapıyor? Oyuna yeni canavarlar mı ekliyor? Hayır. Silahlar? I-ıh. Sihirli güçler? Yakın; eğer konuştuğunuz şeyleri gözünüzün altında yazı olarak görmeyi sihirli bir güç sayıyorsanız. Çünkü bu mod *Half-Life*'a altyazı ekliyor. Çoğunuz fark etmemiş olabilirsiniz ama ilk oyunun altyazı seçeneği yoktu. Bu modla birlikte, bir klasik iyice cilalanmış oluyor ve siz de oyunu nihayet Türkçe altyazılı oynayabiliyorsunuz. Veya isterseniz Portekizce altyazıyla oynayın, ne bileyim, canınız sıkılıyorsa diye diyorum. (*"Não, nao, Senhor Freeman!"*)
tinyurl.com/ogz-mod-kas-1

ZOMBİLERE DOYAMADIK: BRAINBREAD 2

Anne, bak bu zombi bizi eve kadar takip etti, çok tatlııı! Eve alalım mı, noolur?! Birçok yanıyla *Left 4 Dead* serisini hatırlatan *BrainBread 2*, Steam Yeşil Işık üzerinden alpha'ya geçmiş durumda. Bir sürü yeni özellik ve online co-op imkanı ile *L4D*'e rakip olabilir mi henüz bilmiyorum ama o oyunun fanları tarafından yapıldığına göre birçok eksikliği gidererek çoğu insanın favorisi olacak gibi görünüyor.
tinyurl.com/ogz-mod-kas-2

EVİM VAR, ARABAM VAR, BİR ÇAY İÇELİM

Birkaç ay önce *GTA IV*'e çıkan Iron Man modunu biliyor olabilirsiniz. Bu sefer, bu moda bir de Liberty City'nin göbeğine oturtulan Stark Tower ekleniyor, demir madeninin önemini daha iyi anlıyoruz. Binanın içine girebiliyor, değişik zırhlar, silahlar vs. de bulup, bunları da kullanabiliyorsunuz. Iron Man moduna harika bir ek olmuş.
tinyurl.com/ogz-mod-kas-3

NOSTALJİ BAĞIMLISI: DOOM REBORN

Klasiklere dokunulmaması gerektiğini savunanlar da var, ama idTech4 motorunun içinde *Doom* ve *Doom 2*'yi yeniden yaratmayı başaran *Doom Reborn* ekibi, eskinin tasarımıyla yeninin teknolojisini birleştirmiş. Tabii eğer *Doom 3*'e "yeni" diyebilirsek. Bu arada merak etmeyin, shotgun'ın orijinal "Buum, Çıkılık-Buum! Çıkılık" sesi aynen duruyor.
tinyurl.com/ogz-mod-kas-4

MOD GÜNLÜKLERİ

Thief - The Dark Mod

[BÖLÜM 2: "BIRAK O MAYMUNCUĞU EVLAT!"]

Kıkırdayarak **Rıza Baba** adını verdiğim gardiyana yakalanmadan üst kattaki balkona atlıyorum. Önümde kilitli bir kapı var. İşte bu noktada modumuzun en güzel kısmıyla karşılaşıyorum: Kilit açma sistemi. Bu modu yeterince oynayan adam çilingir olup kendine de meslek edinmiş olur arkadaşlar, bundan eminim artık. Hayatımda hiç bu kadar detaylı, bu kadar uğraştıran bir kilit açma sistemi görmemiştim bir oyunda. İki farklı maymuncuğumu kullanarak kilitleri yoklaya yoklaya açarken gerilimli saniyeler, dehşet dolu dakikalara dönüştü. Rıza Baba veya bir başka komiser her an "adam pisliğin teki çıktı Rıza Baba" diyerek bir yerden fırlayabilirdi.

En sonunda başardım ve içeri girdim. Şömine başında uyuyan yaşlı bir adam ve bir sandık. Harika. Amcayı uyandırmamak için ultra yavaş bir şekilde odada sandığa doğru süzülürken odadaki huzurlu atmosferi de hissetmeden edemedim. Sandığın kilidiyle cebelleşirken, dışarının soğuk ve tehlikelerle dolu doğası ve içerinin küçük şömineyle ısınmış, basit ama konforlu ortamı arasındaki kontrastını düşünmeden edemedim. Bu zavallı adamın üç kuruşluk mülkünü çalmaya gerçekten değer miydi? Yeni oyunlarda bize dayatılan "tartışmasız kötü adam" imajı, onlardan çalmayı nasıl da kolay hale getiriyor. Peki bu masum yaşlı adamın suçu neydi? Ben bu kadar kötü mü- AMAN ALLAHIM ALTINLARA BAK ALTINLARA! ÇİL ÇİL ALTIN ULEN! Nihayet kilit açılmıştı ve etik çelişkilerimi bir yana atıp ikramiyemi ceplemem 0.2 saniyemi aldı.



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU AYA İMZASINI ATAN ÜÇ OYUN DA, HEM ESKİYE BAĞLI KALIYOR, HEM DE YEPYENİ ŞEYLER YAPIYOR. YAPIMCILARININ ALIŞIK OLMADIĞI TÜRLERDE OYUNLAR OLAN ALIEN ISOLATION VE SHADOW OF MORDOR, ACABA HER YIL AYNI PİLAVI PİŞİRENLERE ÖRNEK OLACAK MIDIR?

FPS (First Person Shooter)

Yeni



ALIEN ISOLATION
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One

Tonlarca mermi taşıyan askeri öküzlerden ve "böh korku!" diye üstünüze atlayan korku oyunlarından bıktığınızı düşünerek müjdeyi veriyorum: Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.

Metro Redux
PC, PS4, Xbox One
Yeni nesil konsolların Metro serisiyle tanışması Redux'la gerçekleşiyor. Metro 2033 ise yeni grafik motoruyla hayat buluyor.

Destiny
PS3, PS4, 360, Xbox One
Halo'nun yapımcılarının eseri olanDestiny büyük tartışmalar arasında piyasaya çıktı. Birçok yönden eleştirilen oyun, aslında hayatına yeni başlıyor.

Battlefield 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Multiplayer modu zekâ, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.

Titanfall
PC, 360, Xbox One
Devasa Titan'ların içinde ve dışında, hatta bazen sırtında devam eden soluksuz bir FPS oyunu olan Titanfall, tamamen online oynanan bir oyun.

BioShock Infinite
PC, PS3, 360
2013'ün en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Hâlâ oynamadınız mı?

Klasik

Half Life 2
PC
Yıllar geçiyor ve bizim bir Half-Life 3 veya Episode 3 görme hayallerimiz okyanusun en derin yerlerinde kayboluyor. Ancak City 17'e geri dönebiliyoruz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni



LEGEND OF GRIMROCK 2
PC

Aşağıdaki listeyi gördükten sonra, son yılların en başarılı RYO'sunun bağımsız bir ekipten gelmiş olmasına şaşırıyor muyuz? İlk oyunun üstüne çok şeyler ekleyen, bulmacaları, aksiyonu, gizemli zindanlarıyla muhteşem bir rol yapma oyunu ve zindan macerası olmuş Legend of Grimrock 2.

Wasteland 2
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil. Yer yer gülmekten kırılacağınız esprilerle dolu.

Divinity: Original Sin
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunan Original Sin, son yılların en hoş sürprizlerinden birisi oldu bizim için.

Transistor
Eski Gamespot baş editörü Greg Kasavin'in şirketi Supergiant Games, Bastion'la yakaladığı başarıyı Transistor'le devam ettiriyor. Çok ilginç bir yapısı olan oyun, başından sonuna kadar sizi sürüklüyor.

Diablo III: The Ultimate Evil Edition
PS4,XBOX ONE
Yeni nesil konsollarda Diablo 3 oynayacaksanız, en doğru yolu bu paketi almaktan geçiyor! Ek görev paketi ve tüm yenilikleriyle birlikte sizi bekliyor.

Dark Souls II
PS3, 360, PC
Zoru seven oyuncuların kendisinden geçtiği ilk oyundan sonra, Dark Souls 2 yepyeni bir oyun alanı sunuyor. Ama biraz daha kolaylaşmış mı ne?

Klasik

Jade Empire
PC, Xbox
Bioware'in yaptığı oyunlar arasında belki de hakettiği değeri en çok görememiş oyundur Jade Empire. Yakın dövüş ve RYO'yu birleştiren yegane oyundur.

AKSİYON

Yeni



MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR
PC, PS4, XBOX ONE

Monolith kadar ilginç bir firma yoktur. FPS türü altından birbirinden farklı tarzlarda oyun yaparlarken, birden ortadan kaybolup Shadow of Mordor'la ortaya çıktılar. Ve aksiyon oyunları dünyasını sarstılar. Assassin's Creed ve Batman serilerinin ne iyi yanlarını alan oyunun esas numarası ise Nemesis sistemi.

Yeni

The Evil Within
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Resident Evil'i başımıza icat çıkarak dehanın uzun süredir ilk yeni çalışması The Evil Within. Çok karanlık, çok kanlı ve kafa karıştırıcı... Çok güzel.

The Last of Us Remastered
PS4
Yağ gibi akan 60 fps grafikleri, tüm DLC'leri eklenmiş yapısıyla The Last of Us Remastered oyunun kesinlikle oynanması gereken sürümü olmuş.

Dead Rising 3 Apocalypse Edition
PC
Xbox One'ın çıkış oyunlarından DR3, dört hikaye DLC'sini de içine alarak PC'ye çıktı. Onbinlerce zombi ve yüzlerce silah sizi bekliyor.

Super Time Force Ultra
PC, Xbox One
"Konsola özel" olup da PC'ye çıkan bir diğer oyunumuz ise STFU (Shut The Fuck Up gibin olmuş). İlginç zaman mekaniğiyle oynanmayı hakediyor.

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
PS3, PS4, 360, Xbox One
Yüzeysel anlamda bakarsanız, 2 saatte biten bir demo, ama derinlemesine bakarsanız, 15 saatlik sıkılmayacağınız bir oyun alanı sunuyor.

Klasik

Grand Theft Auto V
PS3, 360
Şu oyunu alıp yeni nesil konsollarda çıkartmış olsalar, hiç kimsenin gıkı bile çıkmazdı! GTA 5 sadece bir oyun değil, eğlence sektörünün bir mihenk taşı, devasa bir başarı...

Orijinal materyaline sadık kalarak en büyük katkıyı yapan oyun neydi sence?

1. *The Darkness. Çizgi romanın satışlarını arttırdığı gibi, bir sürü fanatik de kazandırmıştır.-ALİ*
2. *Star Wars: Jedi Knight serisi. KOTOR serisi de olur. İkisi de eşit benim gözümde. - SARP*
3. *Wolf Among Us. Ne zaman çizgiroman dükkanları Fables soranlarla doldu. -ONUR*
4. *Vampir mitosuna katkıları ile Vampire Masquare: The Bloodlines. Ama hak ettiği ilgiyi göremedi. -ALP*
5. *KOTOR +1. Esas zaman çizgisinden çok farklı ve kanımca daha da çekici bir lore yazdı. - ÖMER*

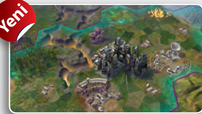
Oyun dünyasında olmamasını en çok istediğin stereotip kimdir?

1. *Dünyayı kurtarabilecek son sıradan insan asker olmak istemiyorum. "Kurtlar Vadisi Call of Duty" temalı oyunlardan da bıktım. -ALİ*
2. *Cinsel obje kadınlar mevzusunu tekrar etmeyeyim, her aksiyon oyununa giren romantizm faktörü yok olsun bence. -SARP*
3. *Kendine has oyun serilerinin dönemin popüler oyun türüne çıkartma yapması. Her serinin bir MMOsu, MOBAsı olmasın. - ONUR*
4. *Online oyunlardaki Türk(!) imajı bitsin istiyorum. Artık takım oyunlarında istenmeyen adam olmayalım. -HAZAL*
5. *Damsel in Distress. Arada prensesler de bizi kurtarsın yahu.-ÖMER*

Sana en çok şeyi hangi oyun kattı?

1. *Quake 2. Karşıdan karşıya sağ salim geçebiliyorsam sebebi Quake' maçlarının getirdiği refkleksIerdir. -ALİ*
2. *Caesar III. Prosperity kelimesini ilk kez orada gördüm ben. İngilizce eğitiminde net çözüm.- SARP*
3. *Elder Scrolls'daki Journal ile İngilizce sözlük arası ziyaretlerim sayesinde üniversite kazandım desem? - ONUR*
4. *Devil May Cry 3. Yıllar sonra İlahi Komedya'ya olan muazzam göndermeleri her çözüşümde oyun gözümde değeri arttı. -HAZAL*
5. *Beni interaktif, sinematik hikâye anlatımının hayranı yapan ve Uzak Doğu kültürüne yaklaştıran FF8. -ÖMER*

STRATEJİ



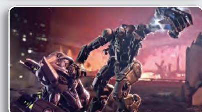
Civilization: Beyond Earth
PC
Civilization hiç gitmediği bir yere gidiyor: Uzaya. Önceki Civilization'ların bittiği yerden, yeni dünyalara yelken açıyor ve hayatta kalmaya çalışıyoruz.



Xenonauts
PC
Fraxis'in yeni XCOM'larını fazla mı "yeni nesil" ve "sulu" buldunuz? Orijinal XCOM deneyimini yaşamak isteyenlere bu oyunu tavsiye ederiz.



CoH 2: Western Front Armies
PC
Company of Heroes 2'nin senaryosuna hiçbir katkısı yok, ama Batı cephesinden ABD ve Alman güçlerini de savaşa katıyor WFA.

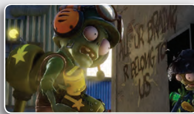


XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.



Europa Universalis IV
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.

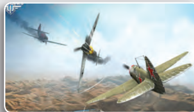
DVO & ONLINE



Plants vs Zombies Garden Warf.
PC, XBox One
Zombilerin bitkilerle olan savaşı düz bir strateji oyunuyken zaten biraz garipti, online bir aksiyon oyunu olarak iyice garipleşmiş.



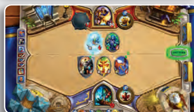
WildStar
PC
Oynayanlar o kadar beğendi ki oyunu, utanmasalar oyunla evlenecekler :) Ha, oyun içinde evlenme var, o ayrı!



World of Warplanes
PC
Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Forza Horizon 2
Xbox One
Ana Forza serisinin başarısı yetmiyormuş gibi, Horizon yan serisi de ayrı bir başarı hikayesine dönüştü. Araba yarışlarından hoşlananlar kaçırmasın.



The Sims 4
PC
Üçüncü oyundaki pek çok özelliğin yerinde yeller esse de, çıkacak ek paketleriyle onu geçeceğine eminiz.



GRID Autosport
PC, PS4, PS3, 360, Xbox One
Codemasters'ın en iyi yaptığı şey olan araba yarışları serilerinden GRID, yepyeni oyunuyla devam ediyor.

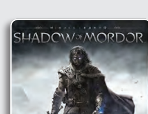


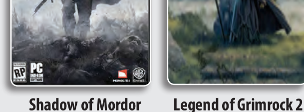
Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)

AYIN ALTIN OYUNU





Shadow of Mordor | Legend of Grimrock 2 | Alien Isolation

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Ühü! Ühühüh! ÜHÜEEEEEEEEEE! Bu nasıl bir liste? Delirmemek elde değil sayın seyirciler :)

KASIM '14	
Assassin's Creed Rogue	PS3, 360
Assassin's Creed: Unity	PC, PS4, XBOne
Call of Duty: Advanced Warfare	PC, PS4, PS3, XBOne, 360
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	PC
Construction Simulator 2015	PC
Dragon Age: Inquisition	PC, PS4, PS3, XBOne, 360
Emergency 5	PC
Escape Dead Island	PC, PS3, 360
Far Cry 4	PC, PS4, PS3, XBOne, 360
Football Manager 2015	PC
Grand Theft Auto V	PS4, XBOne
Halo: The Master Chief Collection	XBOne
IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad	PC
LEGO Batman 3: Beyond Gotham	PC, PS4, PS3, PS Vita, XBOne, 360
LittleBigPlanet 3	PS4, PS3
Middle-Earth: Shadow of Mordor	PS3, 360
Minecraft - PlayStation Vita Edition	PS Vita
Minecraft - Xbox One Edition	Xbox One
Persona 4 Arena Ultimax	PS3, 360
Persona Q: Shadow of the Labyrinth	3DS
Pokémon Alpha Sapphire	3DS
Pokémon Omega Ruby	3DS
Pro Evolution Soccer 2015	PC, PS4, PS3, XBOne, 360
The Hunter 2015	PC
World of Warcraft: Warlords of Draenor	PC
ARALIK '14	
Lara Croft and the Temple of Osiris	PC, PS4
Super Smash Bros.	Wii U
The Crew	PC, PS4, XBOne, 360
OCAK '15	
Captain Toad: Treasure Tracker	Wii U
Cinemaware Anthology	PC
Dying Light	PC, PS4, PS3, XBOne, 360
Grand Theft Auto V	PC
Saints Row IV: Re-Elected + Gat Out of Hell	PC, PS4, XBOne
Saints Row: Gat Out of Hell	PS3, 360

SPOR & MENAJERLİK



NBA 2K15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA 2K15 bu yıl da muhteşem bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Basketboldan hoşlananların yegane oyunu o olacak.



FIFA 15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
FIFA duralama dönemine mi giriyor? Uzun süredir liderliği kaptırmayan FIFA, bu yıl geçen yılın üstüne daha az şey ekleyebilmiş.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



Football Manager 2014
PC, Linux
Yine bünyesinde birçok yenilik barındıran FM serisinin son oyunu, bu kez Linux entegrasyonuyla gelmiş.



NBA Jam
PS2, PS3, Xbox, Xbox 360
Ciddi spor oyunları bürümüş dört bir yanımızı! Şöyle havalarda uçtuğunuz, patlamalı gümlemeli bir basketbol oyununa ne dersiniz? BUMŞAKALA!

MACERA & BULMACA

Sherlock Holmes: Crimes & P.
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Sessiz ve derinden devam eden Sherlock Holmes serisinin en son ve en iyi üyesi. 8 büyük suçu çözmeye hazır mısınız?

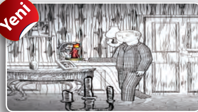
The Vanishing of Ethan Carter
PC
Sizi esrarengiz bir olayın içine bırakıp neler olduğunu çözmenizi bekleyen TVOEC, beklenmedik bir taş olarak baş yardı. Ama iyi anlamda.

The Broken Age
PC
Tim Schafer'ın adventure'a geri dönüşü tekme tokat (Kickstarter) oldu. Beğeneni olduğu kadar sıradan bulan da var oyunu, ama devamı gelecek.

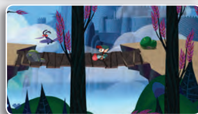
The Walking Dead: Season Two
PC, PS3, 360, iOS
Telltale'in muhteşem oyunu The Walking Dead, ikinci sezonuyla devam ediyor. Daha ilk bölümden yumruklar boğazımızda takılmaya başladı bile.

Phantasmagoria 2
PC
Birçokları film-oyunları sevmese de, Phantasmagoria serisi şiddeti ve korku öğeleriyle zamanında tüylerimizi diken etmeyi başarmıştır.

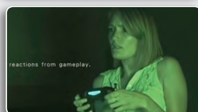
BİR GARİP OYUN



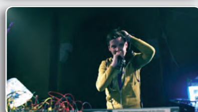
Neverending Nightmares
PC
Bağımsız bir oyun yapımcısının, akıl sağlığıyla ilgili sorunları oyun haline getirme fikrinden ortaya çıkan NN, çok rahatsız edici, çok ürkütücü bir oyun.



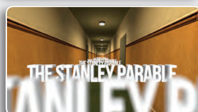
Hack'n'Slash
PC
Oynadığınız oyunu bir yandan da Hack'lemek ister misiniz? Zeka küpü Double Fine'dan gelen bu oyunla artık bu mümkün.



P.T.
PS4
Bir demonun bütün oyun dünyasını bu kadar salladığını hiç görmemiştik daha önce. PS4 sahibiyseniz, bu deneyimi yaşamalısınız.



Cloud Chamber
PC
Bu bir sosyal medya deneyi. Bu bir gizem. Bu bir oyun. Bu, dünyanın ilk devasa online hikâye oyunu...



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.

INTERSTELLAR

NOLAN YILDIZ FALIMIZA BAKMAYA GELİYOR

"Solucan delikleri sayesinde zaman-mekân gözetmeksizin yıldızlar arası yolculuk yapılabilir."

Zaman makinesi, zamanda yolculuk gibi fikirlerin bilimsel teori anlamında fikir babalarından biri olan ve bu konu hakkında **Stephen Hawking, Carl Sagan** gibi isimlerle çalışan kuramsal fizik dehası **Kip Throne**'un erken dönem teorilerinden biri olan yukarıdaki vecize, ne mutlu ki Nolan kardeşlerin rehberi olup bu filmi çekmelerine sebebiyet vermiş. Throne'un kitaplarının ve teorilerinin **Christopher Nolan** ve kardeşi **Jonathan Nolan**'ın yolunu çizmesi bir yana, bu harika beynin film yapılırken de onların yanında danışmanlık yaptığını söylemek bana gurur veriyor. Yani anlayacağınız bilimsel teorilere dayanan, gerçekçiliğin ön planda olduğu ama insanlığın kurtuluşunu hayalci ve biraz da fantastik bir dilde anlatan klasik bir Nolan filmi bizleri bekliyor.

Christopher Nolan, bilim-kurgu ya da çizgi roman olsun, kurmaca hikâyelere gerçekçi yaklaşım katmanın kitabını yazan bir adam. Olmayanı bizlere en tanıdık şekilde ve varmış gibi anlatabilen bir sinema dehası. Kardeşiyle birlikte yazdığı hikâye, karakterler ve senaryonun bütünün yanına sinematografi, kurgu ve oyuncudan performans almak gibi ince yönetmen niteliklerini de ekleyerek, bana göre günümüz sinema dünyasının en kendine özgü yönetmenlerinden biri haline gelmiş durumda. Ki böyleleri bir elin parmaklarını geçmiyor. Bu kadar yetenekli bir adamın elinden nihayet bir *"dünyanın sonu"* hikâyesini izlemenin gerçekten harika ve kusursuza yakın bir deneyim olacağından eminim. Bütün bu dev arka planın içinde yine en az *Inception*'daki kadar kaliteli bir drama da bizleri bekliyor olacak. Filmde yok olmaya mahkum dünyamızın tek kurtuluş umudunun yeni ve yaşanacak bir gezegen bulmak olduğu bir zamana gidiyor ve bilim insanlarından oluşan bir ekibin yıldızlar arası bir yolculuğa çıkmasını izliyoruz. Ekibi bu yolculukta taşıyacak olan uzay gemisini ise yaşayan en iyi pilot olan **Matthew McConaughey** kullanıyor. Ailesini onların geleceği için geride bırakmak zorunda kalan bir baba, tarihin en önemli görevinin kilit adamlarından biri haline geliyor. Nolan'ların kalemi ise bu büyük hikâyeyi ince ince dokuyor.

Interstellar aslında Jonathan Nolan'ın bundan yıllar önce yazdığı bir senaryo taslağı üzerine kurulu. Zamanında yönetmen koltuğunda **Steven Spielberg** ile birlikte bu filme imza atacaklardı ama işler bir şekilde ters gitti ve *Batman* üçlemesini bitiren Christopher Nolan, kardeşinin senaryo taslağını yine onunla birlikte oturup tam bir senaryo haline getirdi. Kara delik, zamanda yolculuk, paralel evrenler gibi konuların henüz uzaktan bakıyor bile olsak onlara ne kadar yakıştığını görebiliyoruz. Gerçeklik kaygısının üstüne bir de akıl patlatan hikaye ve çok iyi becerdikleri twistlerin eklendiğini düşünün. Belki dev heyecanım ve beklentimden ötürü abartıyorum ama tarihin en iyi bilim kurgu filmlerinden biri gümbür gümbür geliyor arkadaşlar. Elde patlama ya da beklentileri karşılayamama ihtimâli o kadar düşük ki... Yok, sakinleşemiyorum ben.

Filmin harika bir oyuncu kadrosu var. **Matthew McConaughey, Anne Hathaway, Michael Caine, Jessica Chastain** gibi isimlere ek olarak sürpriz isimler, hatta henüz hiçbir yerde hakkında bir bilgi çıkmayan ama IMDB'de görünen bir **Matt Damon** var. Yüksek ihtimalle bir twist bizleri bekliyor bu konuda. Daha önce de söylemiştim, şu anda *Interstellar* hakkında çok şey bildiğimizi düşünüyor olabiliriz fakat bütün görünenlerin buz dağının su üstündeki kısmı olabilme ihtimali de var. *Interstellar* sıkı bir bilim kurgu ile Spielberg tarzı bir dramayı en gerçekçi şekilde, ustalıkla resmedecek gibi geliyor. Tek emin olduğumuz film bittiği zaman koltuklara bir süre çakılı kalacağımız. Çünkü zaman ve mekanın önemini yitirdiği yıldızlarası bir seyahat bizi fazlası ile yoracaktır. **-Pozan**







NE DEDİLER?

Interstellar, hakkında yönetmenin ve oyuncuların çok az konuştuğu filmlerden. Oyuncular sık sık röportajlarında fazla bir şeyler söyleyemeyeceklerini bildiriyorlar fakat içlerindeki heyecanı da gizlemeleri pek mümkün olmuyor. Biz de onların heyecanına ortak olalım mı?



JESSICA CHASTAIN

"Christopher Nolan yanınızdayken nefesinizi kesen bir yönetmen, her oyuncunun performansını arttırıyor. Matthew McConaughey filmin tamamlanmış halini izledikten sonra 3 defa ağladığını söyledi. Ona göre bu film tam bir 'olay' olacak."



ANNE HATHAWAY

"Interstellar kuru bir bilim-kurgu filmi değil. Çok daha farklı ve canlı bir şey. Nabzı var, damarlarından kan akıyor.."



MATTHEW MCCONAUGHEY

"Bu, Nolan'ın yaptığı en tutklu dolu ve iddialı iş. Ki kendisi bir çok tutku dolu ve iddialı iş yaptı. Benimle görüşmesinde ilk olarak Mud'ı çok sevdiğini söyledi. Daha sonra onunla 2.5 saat konuştuk ve tek kelimesi bile Interstellar ile ilgili değildi. Yanından kalkarken ismini bile duymadığım filmdeki rol teklifini çoktan kafamda kabul etmiştim."



CHRISTOPHER NOLAN

"Inception'ın aynadaki yansıması aslında Interstellar. Inception'ın içe daraldığı yerde o dışa açılan bir film."



FİLM FRAGMANLARINDA TÜM ÖNEMLİ SAHNELERİ GÖRMEYE ALIŞTIĞIMIZ BİR DÖNEMDE INTERSTELLAR MÜTHİŞ KETUMLUĞUYLA ASLINDA BİZİ UZUNCA BİR SÜREDİR OYALIYOR. BU DA EN DOĞRU HAREKETLERDEN.



KONTAKT 5

DAHA SIK BÖYLE BİR ARAYA GELSEK YA!

Türkiye'nin en büyük alternatif kültür etkinliği **KONTAKT**'ın beşincisi *11-12 Ekim* günlerinde İstanbul'da, Yıldız Teknik Üniversitesi'nin Davutpaşa kampüsünde gerçekleştirildi.

Yandaki kutuda sözünü ettiğim olumsuzlukları bir kenara koyarsak güzel günlerdi şimdi, hakkını yemeyelim. Bir tarafta masaüstü oyunlar oynayanlar, bir tarafta standlar ve tabii etkinlik alanını dolduran şahane cosplay'ler... Oyun, anime, çizgi roman, fantastik edebiyat, bilim-kurgu edebiyatı gibi konulara ilgi duyanlar böyle bir kalabalık oluşturunca insanın keyiflenmemesi pek mümkün olmuyor.

FRP, Magic oynayanların yanına pek yaklaşamadım, fazla gömülmüşlerdi oyunlarına, dövmelerinden korktum (*Dövverlerdi, hakları -Sarp*). Standlar daha fazla olsaydı keşke ama yeterince de vardı hani. Oyun zarları, Magic ve diğer kart oyunlarının desteleri gibi şeyler sunan standların yanında cosplay'lerde kullanılası kıyafetler satanlar ve tabii ki sürüyle figür vardı. Ayıptır söylemesi kendime de uygun fiyata şahane bir **Shanks** figürü aldım, odamda başköşeye koydum ^_^ Oyun konusunda bir tek **Wargaming** güzel bir stand kurmuştu ve oyunlarını oynatıyordu. Onun dışında *LoL, Dota 2* gibi oyunların oynandığı birkaç bilgisayarlık bir alan ve 2 de arcade makinesi vardı. Önümüzdeki yıl oyun alanlarının artması en büyük dileklerimizden biri.

Etkinlikteki cosplay kalitesinin beni genel olarak çok mutlu ettiğini söylemeliyim. Çıta geçtiğimiz senenin üstüne çıkmayı başarmış. *Warcraft*'ından *Diablo*'suna, *Devil May Cry*'ından *Avatar*'ına, *Death Note*'undan *Kenshin*'ine, *Naruto*'sundan *One Piece*'ine, *Harry Potter*'ından *Marvel*'ına ne ararsanız vardı ve dediğim gibi şahsen çoğunluğunu gayet başarılı buldum. Sarı çizmeleriyle **Barış Manço** cosplay'i yapan arkadaşa da özellikle sevgilerimi gönderiyorum ^_^

Genel olarak sıkıntısı da güzelliği de bol bir etkinlikti yani KONTAKT 5. Sitemizde yer verdiğimiz cosplay ve stand galerilerinin linkini şuraya bırakır (*tinyurl.com/ogzkontakt5*), önümüzdeki yıl gelmeyenlerinizi de bekleriz der ve kaçarım. -**Ömer**

SIKINTILAR

Organizasyon konusunda birçok sıkıntı olduğuna dair paylaşımlara denk gelmiş olabilirsiniz. Yemek ve su bulunamaması, internet erişiminin işkence olması, tuvaletlerin ve genel alandaki beklenmedik pisliklerin temizlenmemesi, FRP oynamak isteyenlerin masa bulamaması, oynayanların sıkış tepiş oynaması, ziyaretçilerin zaman geçirecekleri oyun vb. uğraşların çok az olması gibi anlamsızlıklar boldu. Ama yemek-su-tuvalet ihtiyacı olmamış, bir şeylerle meşgul olmak için değil dolaşmak ve fotoğraf çekmek için oraya gitmiş beni bu sıkıntılar teğet geçti diyebilirim, o nedenle pek fazla yorumda bulunmam doğru olmaz ama tabii dilerim ki önümüzdeki yıl çok daha derli toplu bir organizasyonla karşılaşırız.



MARVEL SİNEMATİK EVRENİ CIVIL WAR'A DOĞRU YOL ALIYOR! ONUR VS. GURUR

Marvel sinematik evreninin başarısı ortada. Disney uzun vadeli düşündüğünde bu başarının izleyenler üzerindeki heyecanını yitirmemesi adına gideceği yolu çok ince hesaplıyor. Bir yandan hikâyenin bütünlüğünü korumaya çalışırken, bir yandan da hem kendi çıkarı hem de oyuncunun çıkarı açısından evrenin oyuncuları ile doğru anlaşmaları sağlamaya çalışıyor. Çünkü bir oyuncunun üstüne yapışan rol ve uzun yıllar bir yapımcı şirkete bağlı kalması kendisinin kariyeri açısından her zaman doğru karar olmuyor.

Konu buna geldiğinde ilk akla gelen isim Iron Man-Tony Stark rolünde izlediğimiz **Robert Downey Jr.** oluyor. Çünkü Iron Man rolü için başkasını düşünmek mümkün değil. Dünyanın en çok kazanan ve neredeyse en çok sevilen aktörü olan Downey Jr. sunduğu harika performans sayesinde Tony Stark ile bir oldu ve Marvel Sinematik Evreni'nin bugünlere gelmesinde büyük bir katkı sahibi. Genelde insanların aklında sürekli "*Iron Man 4 filmi olacak mı ve Downey Jr. role geri dönecek mi?*" sorusu var.

Downey Jr., geçtiğimiz günlerde katıldığı Ellen'ın şovunda bu kaçamak cevapların aksine bu rolü elbet birkaç defa daha oynayacağını söyledi. Daha sonra durumu biraz kıvırarak Iron Man 4 değil ama karakterin başka filmlerde de olacağını açıkladı. Sözleşmesi gereği kendisini zaten bundan sonraki iki *Avengers* filminde de göreceğiz. Bu bilinirken "başka filmler" demesi gerçekten de Iron Man'in başka filmlerde rol alabileceğinin sinyalinden başka bir şey değildi aslında.

Gittikçe netlik kazanan bu durum çok büyük söylentileri de yanında getirdi. Marvel sinematik evreni Captain America 3 ile Civil War'a doğru yol almakta ve bu filmde yani Captain America 3 filminde, Steve Rogers - Tony Stark atışması başlayıp şekillenecek işte. Hatta *Avengers: Age of Ultron*'u ve Ultron'u kazara da olsa yaratanın Tony Stark olduğunu hesaba kattığımızda, Captain America 3'ten önce kahramanların arasının soğumaya başlayacağını söyleyebiliriz ki zaten hiçbir zaman iyi geçindikleri olmadı. *CA 3*'ten sonra gelecek olan Avengers Civil War hikâyesini yeni eklenen kahramanlarla geliştirebilir bile. Bildiğiniz üzere Civil War, 2006 tarihli bir Marvel Comics event'i ve gelmiş geçmiş en iyi çizgi roman serilerinden biri. Hükümetin süper kahramanların kimliklerini ortaya çıkarmalarını ve onları bazı kanunlar ile sınırlamayı amaçlayan bir yasa çıkartma isteğinin Tony Stark ve bir grup süper kahraman tarafından kabul edilmesi, Steve Rogers ve bir grup kahraman tarafından da katiyetle rededilmesi üzerine aralarında başlayan soğuk-sıcak savaşı anlatan bu serinin sonucunda Marvel çizgi roman evreni bir daha eskisi gibi olmayacak şekilde değişmişti.

Sinematik evrenin yeni bir döneme girmesi açısından yapımcıların Civil War gibi bir hikâyeye ihtiyaç duyacağı kesin. Bununla birlikte Marvel Comics'in bu ay duyurduğu üzere 2006 yılında yayınladığı Civil War'ın ana hikayesini 2015 ortalarında cilalayarak tekrar basma ve yayınlama kararı alması ve bu büyük hikayeyi tam da *Avengers: Age of Ultron* zamanı gözümüze sokmaya çalışması sinematik evrenin çizdiği yolu kanıtlar nitelikte. Bir şey daha var; Sony'nin geçtiğimiz günlerde Spider-Man haklarını Avengers serisi için limitli bir şekilde Disney'e devredebileceği haberleri de dedikoduları kuvvetlendiriyor çünkü Civil War serisinde Peter Parker'ın Spider-Man olarak çok kilit bir rol üstlendiğini söylemek gerek. Disney'in oyuncuların sözleşmelerini ve yeni yüzlere ihtiyaç duyulabileceğinin bilincinde olduğunu söylemeye gerek yok. Elbet her şey değişecek ama sinematik evren hiçbir zaman resetlenmeyecek.

Bu gelişmeler bizi heyecanlandırıyor. İlk başlarda olası bir Civil War ya da benzer büyüklükteki çizgi roman event'lerine sinematik evrende karşı olan biri olarak, bunun doğal süreç için faydasını kavramış bulunmaktayım ve çok daha büyük sinematik hikayeler için özellikle Civil War'un yeni bir soluk getirebileceğini düşünüyorum. DC'nin nefesini daha yakından hissetmeye başlayan Marvel'ın bu dev adımı ise yine arayı açmasını sağlayabilir. **-Pozan**

HUGH HOWEY İSTANBUL KİTAP FUARI'NDA!

Daha önce bu sayfalarda sizlere tanıttığımız güzide post-apokaliptik romanımız Silo'nun yazarı Hugh Howey, 8-9 Kasım tarihleri arasında İstanbul Kitap Fuarı'nda olacak. MonoKL Yayınları'nın standında gerçekleşecek etkinlikte Howey hayranlarıyla buluşup kitaplarını imzalayacak. Hatırlayacağınız üzere buram buram Fallout kokan, son sayfasına kadar bizleri kendisine esir eden, gayet sürükleyici bir romandı Silo. Biz kitaplarımızı hazırladık, imza için gün bekliyoruz. Sizi de bekleriz.

GHOSTBUSTERS GERİ DÖNÜYOR!

Yıllardır süren yoğun istek, imza kampanyaları v.b. eylemler sonunda ameyvesini veriyor ve Hayalet Avcıları geri dönüyor! Filmin yaratıcısı ve başrol oyuncusu Harold Ramis'in ölümünün ardından orjinal kadronun bir daha toplanması mümkün değildi ve Bill Murray'nin isteksizliği de basına yansıyordu fakat ne olursa olsun çocukluğumuzun bu eğlenceli ekibini çok özlemiştik. Tanıdık yüzler olmasa da en azından aynı konsept bu defa kadın oyunculardan oluşacak bir ekip ile geri dönmeye hazırlanıyor. Filmin senaristi ise The Heat filminden hatırlayacağımız Katie Dippold, yönetmeni ise Braidsmaid ve yine The Heat'den hatırlayacağımız başarılı yönetmen Paul Feig olacak. Yani kadro kadın karakterleri ve oyuncuları gayet iyi yansıtabilecek ve yönetebilecek bir kadro. Oyuncular henüz belli değil fakat Sandra Bullock, Kristen Wiig, Melissa McCarthy gibi isimleri görürsek hiç şaşırmayız.

OSCAR ÖDÜLLERİNİ BU SENE NEIL PATRICK HARRIS SUNACAK

22 Şubat 2015 tarihinde gerçekleşecek olan 87. Oscar Ödülleri Töreni'ni bu sene sürpriz bir isim sunacak; Neil Patrick Harris. Aslında bu sürprizin Oscar Ödülleri için sürpriz olduğunu söyleyebiliriz çünkü Harris Amerika'da son yıllarda belki de en fazla şov sunan kişi. Tony Ödülleri ve Emmy Ödülleri derken sıra Oscar Ödülleri'ne de gelmesi, oyuncunun başarılı ve özellikle müzikal şova dayalı sunumlarının başarısını ispatlar nitelikte. Harris tercihinin, geçen yıl ödül törenini sunan ve dünyamızı selfie felaketine sürükleyen Ellen Degeneres'in yapılan teklifi geri çevirmesi ile de alakası var tabii ama bu görevi layığı ile yapacağına da eminiz. Üstelik olası bir Gone Girl Oscar kazanımında da kendisini güzel bir çifte mutluluk bekleyecek.



MACE WINDU

"KAZANMAMIZA GEREK YOK, ÇABALAMAK YETERLİ."



Galaksinin tüm gezegenleri Naboo gibi huzurlu ya da Tatooine gibi her türden canlıya ev sahipliği yapan yerler değildir. Öyle yerler vardır ki, doğal seçilim sonucunda hayatta kalabilen herkes bunu tek bir özelliği sayesinde başarabilmiştir: Güç'e bağlı olmak.

İşte **Haruun Kal** böyle bir yerdir. Çok acımasız flora va faunası orada yaşayan insansıların Güç bağlantısı olmadığı takdirde hayatta kalma şansını elinden alır. Hayır, tabii ki hiçbiri eğitilmemiştir. Bu bağ oldukça ilkeldir, içgüdülere bağlıdır. Ama Korun'ları, yani Haruun Kal'da yaşayan insansıları tetikte tutar. Tabii Jedi'lar bu acımasız dünyaya sırtlarını dönmezler. Ama müdahale de etmezler. Çünkü onlara göre Güç bir şekilde varlığını sürdürür ve Jedi, bu süregelişte müdahaleden mümkün olduğunca kaçınır. **Mace Windu** ise, ailesini ormanda kaybetmiş altı aylık bir bebekken Jedi'ların arasında bulur kendisini. Bir müdahale midir bu? Belki. Ama hem orada Korun halkını araştıran bir Jedi'ın olması, hem de Mace'in ailesinin durumu net birer işaret sayılabilir rahatlıkla.

Yine de Jedi Düzeni'nin içine giren bu genç Korun ilerleyen yıllarda hem çevresini şaşırtacak, hem de kendi karanlık iç dünyasında yolunu bulmaya çalışacaktır. Her Jedi'ın Güç'le olan ilişkisi sonucunda bir özelliği ortaya çıkar. Mace'in ise kırılma noktalarını yakalama gibi bir özelliği vardır. Bir durum ya da olay zuhur ettiğinde, tüm etkenlerin aralarındaki bağları görebilir. Ufak ölçekte geçmiş ve geleceğe de uzar bu bağlar. Böylece karşısındaki durumu en az hasarla nasıl çözebileceğini algılar. Ama bu, aynı zamanda olabilecek tüm kötü durumları da görebilmesine sebep olur. O nedenle acının farklı aşamalarını görmeye genç yaştan alışır Mace. Bunu anlamalı, kabullenmeli, ileride belki de bir silaha dönüştürmelidir.

Yine bu kırılma noktası görülerinden birinde yapması gereken ışın kılıcını görür, ama kimse o güne kadar mor renkli bir kılıçla

dolaşmamıştır tapınak koridorlarında. 14 yaşına geldiğinde ışın kılıcını yapmamıştır hâlâ. O da Hurikane gezegeninde bir göreve katılır. Kendisini keşfetmeye gittiği bu görevde Güç'e ve Jedi'ların sorumluluklarına dair çok önemli dersler aldıktan sonra yanında mor bir kristalle geri döner. Bu kristal o kadar biricik bir yapıya sahiptir ki, ilerleyen yıllarda "Windu'nun Kurnazlığı" adını alır. Halbuki Hurikane'in yerli halkının Mace'e teşekkür etme biçimidir o kristal.



Kristalini elde ettikten ve Jedi rütbeleri arasında yükseldikten sonra sıra içindeki karanlıkla baş etmeye gelir. Artık zamanı gelmiştir; olmuş, olan ve olabilecek tüm olayların yoğunluğunu elindeki kılıcı bilemekte kullanır. Bunun için **Sora Bulq** adlı Weequay bir Jedi Üstadı dostundan yardım alır. Işın kılıcı formlarının son üyesi Vaapad böyle yaratılır işte. Karanlık Taraf'la girdiği etkileşimi dövüşe sıkıştırıp ondan güç çekebilen Mace, bu tekniği kullanıp da Karanlık Taraf tarafından cezbedilmeyen tek kişidir. Ne yazık ki Sora Bulq ve Mace'in içten şekilde sevip yetiştirdiği Padawan'ı **Depa Billaba** bu sınavdan geçememiştir. Mace Windu'nun aklınının çelinemeyişinin açıklamasıysa basittir: Juyo ile birlikte ışın kılıcı formlarının en acımasızı olan Vaapad, Mace'in doğduğu dünyanın bir yansımasıdır. Mace yoktan bir karanlığın içine adım atmamıştır, sadece özünden geleni benimsemiştir. Tıpkı her Jedi'ın yapması gerektiği gibi...

Klon Savaşları esnasında sayısız kurtarma görevine katılan, Naboo Kuşatması'ndan yıllar önce tapınaktan çalınan Güç nesnelerini ilk fark eden kişi olan, Cortosis maddesinden yapılan zırhlarıyla ışın kılıcına karşı koyabilen Yinchorri'lerin ayaklanmasını neredeyse tek başına dindirebilen Mace son sınavını Darth Sidious'un karşısında verir. Konsey'de yanında oturan üç Jedi yeryüzünden hızlıca silinirken o karanlık Sith'e karşı güçlü şekilde dayanır. Sonunda Güç'le bir olması ise, Anakin'e güvenmesinden kaynaklanır. Kırılma noktalarını gören adam, Tatooine'li o çocuk için hayatında ilk ve son kez insiyatif kullanmıştır çünkü. **-Sarp**



L. JACKSON ETKİSİ

Mace Windu'yu oynayan **Samuel L. Jackson** aslında tüm o mor kristal mitini başlatan kişidir. Daha sonradan lore'da "Windu's Guile" adını almasının sebebi ise farklı bir kılıç rengi konusundaki ısrarından gelir. Mor ışın kılıcını, karizmatik karakterini ve ölüm sahnesinin havalı oluşunu inatçılığıyla kendisi elde etmiştir yani. Üçüncü filmde öleceğini bilen Jackson "büyük bir gürültüyle" gitmek istediğini net şekilde belirtir. Işın kılıcı düellosunun koreografisi için zaman harcanmamıştır ve Ian McDiarmid (Sidious) zaten bedenen yorgundur. Ama Jackson, daha sonraki röportajlarında istediği kadarını aldığını söyler.



CORUSCANT'TA KARŞILAŞMA

Star Wars literatüründe "Showdown on Coruscant" diye geçen sekans, yani Mace Windu'nun yanına **Agen Kolar**, **Kit Fisto** ve **Saesee Tiin**'i alarak Şansölye Palpatine'i tutuklama girişimi filmde ve kitapta çok farklıdır. Filmdeki, aktörlerin ve çekimin azizliğine uğrandığından, aslında yavaşlatılmış bir sahnedir. Yani orada olanlar aslında bir saniye içinde olup bitmiştir. O nedenle Jedi üstatları mal gibi dururlar. Mace'in oradan sağ çıkabilmesi, o odanın dışında bulunan Karanlık Taraf'a ait duvar rölyefleri sayesinde olur. Palpatine nasıl oradan güç çekiyorsa, Vaapad kullanımı sırasında aynı şeyi Mace de yapar. Kendisinin kolay lokma olmaması, temelde buna dayanır.



Her daim gelişmeye devam edecek olan teknoloji sayesinde insanoğlunun varabileceği noktalar, yalnızca hayal edebildikleriyle sınırlı. Süper kahraman çizgi romanları da uzun yıllar süren tarihi boyunca bu hayallerin en uçuk kaçık olanlarına yuva olmuş şeyler. Kurgusal dünyalardan fırlayıp gerçeğe dönüşen çok sayıda cihaz var, Obama'nın "*Iron Man yapıyoruz*" şakası bile bunu kanıtlar nitelikte. Ancak işin içinde pazarlama kaygısının da olması, kaliteli işler ortaya çıkarmak için kafa patlatanların yanına, düşünmekten ciddi ciddi kafayı patlatmış insanların da karışmasına sebep oluyor ve ortaya birbirinden saçma fantezi karakterler çıkıyor. -**Onur**

10



SQUIRREL GIRL - SİNCAP - MARVEL COMICS

İlk olarak **Iron Man**'e yardakçı olma sevdasıyla gözükmüş olan bu tüylü kız bir mutant. Sincap Kız adını alma sebebi ise bayağı bayağı sincap güçlerine sahip olması. Kuyruk, tüyler, pençeler falan. Ayrıca bir özelliği daha var ki, Marvel Evreni'ndeki az miktarda ciddiyeti de poşetleyip çöpe atıyor; zira karşısındaki rakip ne kadar güçlü olursa Sincap Kız'ın girdiği savaştan galip çıkma olasılığı o kadar yüksek. **Thanos**'u falan dövmüş hani.

9



COLOR KID - DYO ÇOCUK - DC COMICS

30. yüzyıldaki bir süper kahraman takımının üyesi olan Color Kid'in becerisi objelerin ve canlıların rengini değiştirebilmek. Hayalgücü mü demiştik? Hah, hani nerede o? 30. yüzyıla gelen insanoğlu renk değiştirici bir teknoloji geliştirememiş mi de böyle bir karakter saygınlık kazanıyor? Gerçi hakkını yemeyelim, kendini ve insanları kamufle edebiliyormuş (*kim dedi nanosuit diye?*).

8



MATTER-EATING LAD - PİSBOĞAZ - DC COMICS

Başka bir gezegenden gelen bu arkadaş, zehirli bakteriler yüzünden her şeyi yiyebilme özelliği geliştiren türden. Gezegenleri yok edebilme kapasitesine sahip bir makineyi bile yiyebilen bu arkadaşın sonradan hangi tonda geğirdiğini merak etmiyoruz. Etmiyoruz dedim.

7



ANT MAN - ÇALIŞKAN ADAM - MARVEL COMICS

Evet, **Avengers**'ın kurucu üyelerinden birisi. Evet, Tony Stark ve Reed Richards ile birlikte en zeki Marvel karakterlerinden biri. Evet büyüme özelliği de var. Ama kendine bula bula bulduğu (*esinlenerek Karınca Adam ismini aldığı*) güç ise başlığı sayesinde karıncaları kontrol etmek ve küçülmek. En başta ne dedim ben hayal gücü ile ilgili?

6



JUBILEE - 29 EKİM - MARVEL COMICS

X-Men'in daha genç karakterlerinden olan bu mutant kadının gücü, enerji plazmaları üretmek. Yani kulağa karizmatik geldiğine falan bakmayın, bildiğiniz havai fişek yaratıyor. Ve bunlarla can yakabiliyor ama bilin bakalım ne kadar? Anca bir havai fişek kadar. Yazarların o kadar nereye sokuşturacaklarını bilemediği bir karakter ki, zibilyon kere kostüm ve güç değişikliği geçirmiş. Şu an evde kalmış bir vampir.

5



WRAITH - ŞEFFAF - MARVEL COMICS

Yine bir X-Men üyesi olan **Hector Rendoza**'nın mutant gücü, kendi derisini ve başkalarınınkini görünmez yapabilmek. Bitti yani, bu kadar. Gücü herhangi bir şekilde bilimselliği dayandırmak yok, atomik düzey benzeri kelimelerle açıklayıp ekstra bir işlev icat etmek yok. Bu yani. Helal, süper, devam.

4



DOORMAN - CAFER - MARVEL COMICS

Yani "doorman" dediğimiz normalde kapıcı anlamına gelir ama buradaki bildiğiniz "*kapı-adam*". Her anlamda tek işlevi kapı olmak. İnsanları teleport etme gücü var sadece yan odaya. *Portal*'ın test odalarından birinde değilseniz bir halta yaramıyor yani.

3



GIN GENIE - AYYAŞ - MARVEL COMICS

Bu ablamızın mantık olarak ilginç bir gücü var. Kanındaki alkol miktarıyla doğru orantılı olarak artan güçte sismik dalgalar üretebiliyor. Yani ne kadar ekmek, o kadar köfte, ne kadar alkol, o kadar sarsıntı. "*Cimcime sözünü pek iyi karşılamıyor*" şeklinde iğrenç bir espri yapacaktım ama kendisi şu an ölü.

2



RAINBOW GIRL - "ÜFF SNN BE SLK" KIZ - DC COMICS

Aslında gücünü DC'de önemli bir kavram ve farklı renklerdeki Lantern yüzüklerinin güç kaynağı olan "*duygusal spektrum*"dan alıyor. Ancak bununla ne yapabiliyor? Kişinin duygu durumunu değiştirebiliyor. Çocukken ev içinde kırdığı eşyalar yüzünden azar yemekten kurtulmasını sağlamıştır herhalde.

1



DAZZLER - 300-500 KIZ - MARVEL COMICS

Vücuduna varan ses dalgalarını ışığa çevirme becerisi olan bu karakter, gücünü disko şarkıcısı olarak kullanmayı seçmiş. **X-Men**'le epey haşır neşir olmuş ve güçlerini dikkat dağıtıcı ve zarar verici şekillerde kullanmayı öğrenmiş olsa da hâlâ gençliğinde çektiği rezil klipleri piyasadan toplamaya uğraşıyor.

İNCELEME

AVENGERS VS. X-MEN CİLT 1

"IRON MAN MAGNETO'YA NE YAPSIN?"

Amerika'da iki yıl önce yayınlanan ve *Marvel Evreni*'nin baştan aşağı bir yenilenme aşaması içine sokmuş olan AvsX'in ilk parçası, sonunda **Gerekli Şeyler** tarafından yayınlandı. Avengers vs X-Men'in neden düz bir alternatif evren serisi yapılmak yerine **Marvel Now** akımını şekillendirecek event olarak seçildiğini ve dengeleri değiştirdiğini açıklamak için ülkemizde de yayınlanan *House of M* adlı macerayı hatırlamamız lazım. Zira *House of M*'in sonunda Scarlet Witch'in ağzından çıkan "*No More Mutants*" cümlesi mutant ırkının çok büyük bir çoğunluğunun güçlerini kaybetmesine yol açmıştı. İşte Avengers ile X-Men'in karşı karşıya gelmesi de bu olayın hala devam eden etkileri yüzünden oluyor. Zira soyu tükenmekte olan mutant ırkının liderliğini üstlenmiş olan **Cyclops** bunun baskısı altında ezilir ve git gide daha çaresiz kararlar alır halde. Sonunda ırkını kurtarabilmek için ümidini ölümün ve yeniden doğumun simgesi, kozmik bir güç olan **Phoenix Force**'a bağlıyor. Phoenix Force kendine seçtiği yeni taşıyıcıya sahip çıkmak için dünyaya dönüyor ve Nova bunun uyarısını **Captain America**'ya götürünce **Avengers** gelip Cyclops'un kapısına dayanıyor. Ve Marvel'ın, özellikle de X-Men'in temellerini pek çok noktadan sarsacak olaylar silsilesi başlıyor. Bu önemli maceranın çizimlerinin çoğu bilindik bir isme emanet edilmiş; **John Romita Jr**. Kendine has tarzıyla her zaman en sevilen isimlerden biri olan Romita'nın çizimleri benim zevkime pek hitap etmese de çizerler arasındaki yerini inkâr etmem mümkün değil. -**Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Eğer Marvel modern çizgi romanlarına aradan dalacak bir nokta arıyorsanız, okumanız gereken macera AvsX.*

★★★★☆



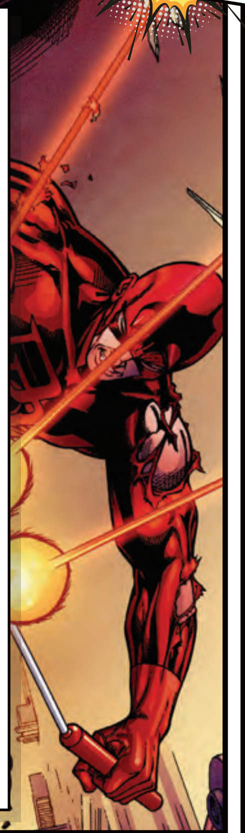
İNCELEME

DAREDEVİL: İFŞA

"SEVDİĞİM KADIN VE ÇEKTİĞİM ÇİLE, BAZEN AYNIYDI BAZEN DE AYNI ANDAYDI."

Eylül ayındaki İkinci Adam yazısında cildin çabuk tüketildiğini yazmıştım. Çabuk okunup bitiyordu ve **Bendis**'in Eisner Ödüllü Daredevil serisine sağlam ama mütevazı bir giriş yapıyordu. Neyse ki **Arkabahçe Yayıncılık** bizi çok bekletmedi ve serinin genel tonunu oturtmanın ötesindeki sulara pek yelken açmayan ilk cildin ardından çok daha doyurucu ve yazarının karakter kurgulama becerisini sergiler nitelikteki ikinci cildi, *İfşa*'yı bizlere sundu. Eğer kendisine aşinalığınız varsa **Matt Murdock**'un Marvel Evreni'ndeki en çilekeş karakterlerden biri olduğunu bilirsiniz. Ama aynı zamanda en çekici kadın karakterlerle aşk yaşayan da yine odur. *İfşa*, bu iki özelliğini de bu ciltte birleştiriyor. Gizli kimliğinin açığa çıkışı, geçmişindekileri Murdock'un yüzüne vuruyor ve Korkusuz, basının baskısının yanında dostlarıyla ve eski aşklarıyla da yüzleşmek zorunda kalıyor. **Spiderman** ve **Black Widow** gibi karakterlerin katılımıyla renklenen cilt, ilkinin suç öyküsü kıvamından biraz uzaklaşıyor ama çizgisini farklı yollardan sürdürüp, hikâyeyi rayına oturtuyor. Çizerde değişiklik yok, hala hikâyeye mükemmel uyan çizgileriyle **Alex Maleev**'in elinden çıkma pencerelerden Hell's Kitchen'a bakıyoruz. Bazı sayfalarda farklı panellerdeki renk zıtlıkları ilk cilttekilere göre çok daha belirgin halde, bu açıdan da şahsi fikrim *İfşa*'nın alttan alttan modern bir noir havası vermeyi ilkinden daha başarılı yaptığı yönünde. Yani çıta her anlamda yükselmiş! **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *İlk cildi sevmemiş bile olsanız bir göz atın derim. Hikâye akışı güçlü.* ★★★★★



NEW 52 BATMAN: BAYKUŞLAR DİVANI – 1

İNCELEME

KÖR YARASA KADİM BAYKUŞA KARŞI

Gotham Gazetesi her Cumartesi okurlarına aynı soruyu soruyor: *Gotham nedir?* Rastgele seçilen kişilerin dudaklarından kötücül sıfatlar dökülüyor. Bunlarda büyük kısım bir süper kötünün adını veriyor. Ancak bu algı zamanla değişecek. Çünkü artık **Batman** var. Artık insanların vereceği yepyeni bir isim var: *Gotham Batman*'dir. Bu cilt bana uzun zamandır aradığım ancak bulamadığım tadı verdi. Bu çizgi romanda *The Animated Batman* tadı var. Batman'in tüm hikâye boyunca iç sesiyle ve sorgulayıcı bakışıyla anlattığı "*asıl*" olaylar var. **Bruce Wayne**'in kafasının içinde yüzmek dayanılmaz bir keyif. Batman kimliğinden sıyrılıp Gotham'ın ünlü zengini olduğunda bile bir yanının hâlâ kişileri ve olayları istemsizce sorguladığını görmek eşsiz bir lezzet. Ancak şimdi sahnede yeni birileri var. Öyle ki dedesi Alan Wayne'e kadar giden ve kökleri çok daha eskiye dayanan bir Divan var ortada. Ama varlıklarının sadist işaretlerinden öte, önce Batman'i bir efsane olmadıklarına ikna etmeleri gerek. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Dillerde bir efsane ve deli bir adamın resmindeki baykuş yuvası delikleri... Kesinlikle okunmalı.*

★★★★★



WOODY ALLEN

EVRENİN SONUNU TELEVİZYONDAN İZLEYECEĞİZ

Daktilosunun başında ter ve sigara külleri içinde aşkla, öfkeyle, tutkuyla ve en önemlisi, sıkıntı ve şüpheyle yazan ufak tefek, cılız bir adam var. Daktilo, harfleri kağıda tekme atar gibi fırlatıyor, masa başında tüten kahvesi ve ağzında külleri dökülmek üzere olan sigarası onu gerçeğe döndüremiyor. Cılız adam kararlı, hatta belki *"takıntılı"* kelimesi daha doğru. Gördükleri, duydukları, beyninin absürd labirentinden akıp yeniden şekillenirken, parmakları daktilo üzerinde kendini ifade etmenin tatminkar ve bağımlı dansını yapıyor. Bir otelde, bir kanepede, gece yarısı bir otobüs koltuğunda, kırık bir apartman merdiveninde, yalnız adam parmağıyla kalın çerçeveli gözlüğünü burnundaki yerine yerleştiriyor ve yazmaya devam ediyor. Siyah beyaz bir New York gecesine kaç paragraf kahkaha sığdırabilirsiniz? Woody Allen bunun yanıtını arıyor.

Hakkında yazdığım en önemli insanlardan biri bu adam olsa gerek. Kelimelerimi iki defa kontrol edip, sonraki cümleye öyle geçerken buluyorum kendimi. Woody Allen'a bir komedi yazarı veya bir yönetmen veya oyuncu demek yetersiz kalacak. Bunların hepsini yaptığı, ve çok iyi yaptığı doğru, ama yetersiz. Allen kesinlikle çok çalışkan ve üretken bir sanatçı, ama bunun da ötesinde, Woody Allen artık bir tat haline gelmiş durumda. Tarif etmesi güç; ama bir film izleyip *"hmm, güzelmiş"* demek gibi değil onun işleri. *"Woody Allen filmi"* dediğinizde sevenlerinin aklında sadece gerçek tiryakilerin hissedebileceği o özel beyin merkezini vurmuş olursunuz. Gece vakti boş bir otobüste yorgun kafanızı yasladığınız cam gibi, gecenin köründe televizyon ışığında içilen uykusuz kahve fincanlarının burnunuza ulaşan ilk kokusu gibi, uzaktan hoşlandığınız gülücüklü bir kızı düşünen karamsar zihninizin bir sonbahar sabahında gördüğü turuncu güzellik karşısında şaşırması gibi. Woody Allen artık bir *aroma* haline gelmiştir.

1935 yılında **Manhattan**'da doğup, gençlik yıllarını okula giderek, beyzbol oynayarak, mizah dergilerini ve kitapları karıştırarak ve arkadaşlarına sihirli kart numaraları sergileyerek geçiren **Allan Stewart Konigsberg**, komediyle ilk dansını, mizah dergilerine yolladığı küçük, bir cümlelik esprilerle yapar. 17 yaşında adını **Heywood Allen** olarak değiştirdiğinde fakir anne babasından daha fazla kazanmaktadır. Liseden sonra girdiği New York Üniversitesi'nde Film ve İletişim bölümünü okuduktan sonra, tüm hızıyla komedi dünyasının içine zıplar. Dergilere yazar, sahnelerde stand-up yapar, tiyatro oyunları, filmler, kitaplar derken günde 24 saate sığamayan bu üretkenlik makinesi kısa sürede devasa bir isim haline gelir. Günümüzde Woody Allen ismi, artık *"tartışmalı"* kavramını aşmış, ya sevilen ya da nefret edilen bir tat haline gelmiştir. Ama tercihiniz ne olursa olsun, Allen'ın kültüre, özellikle de sinemaya etkisini reddetmek imkansızdır**. -Erim**

MUTSUZLUĞUNA SARIL

Hiç kimse hayatı baştan sona gülerek ve tatmin içinde yaşamıyor. Fakat Allen'ın filmlerinde ve hatta komedisinde, mutsuzluk her zaman ana duygu tonudur. Her film çözülmesi gereken duygusal bir problem, bu problemin etrafında umutsuzca dans eden kaygılı bir adam ve sonunda problemin çözülememesi ve adamın mutsuzluğa mahkumiyeti ile geçer. Materyel kaygıların ve kendi deyimiyle "çözülebilir" sorunların ötesinde, Woody Allen asla bitmeyen bir varoluşsal krizin içinde hapsolmuş gibidir. Fakat o varoluşsal hücreyi benimsemiştir artık, etrafını dekore etmiş, rengarenk yapmış, bütün dünyaya sergilemiştir. Politika, bilim, sağlık gibi sorunlar her daim ikinci plandadır, zira bunların gerçek dünyadaki çözümleri en fazla insan eforu, teknoloji veya bilinç ile nihayetinde mümkündür. Fakat evrenin yok olacağı düşüncesi, kendini anlayabilen bir beyin, başka insanların var olup olmaması ve varoluşsal bir yalnızlık, Allen'a göre "çözülebilir" sorunlardan değildir, ve dolayısıyla ilgisini ve kamera merceğini hak etmektedirler.

MIDNIGHT IN PARIS

DAHA BÜYÜK ŞEYLER PEŞİNDE

Allen, kara mizahın lanetli prensidir. Çözülebilecek sorunlar onun için ele almaya dahi değer değildir, o yalnızca esrarengizin ve kafa karıştıranla ilgilenir. Erken yıllarında komedi ile doğrudan uğraşmış, fakat zaman geçtikçe mizah onun için bir hedeften çok, bir araca dönüşmüştür. Komik olmak Allen için kolaydır, doğaldır, ve iletişiminin temelidir. Üzerinde durmaktansa daha büyük meselelere doğru evrilmek lazımdır. Evren yok olacaksa neden uğraşıyoruz? Ölüm dışında kesin olarak neye inanabiliriz? Yalnızlığımızın sebebi tam olarak nedir? Bilinçaltının uçsuz bucaksız Manhattan kaldırımlarında bu soruların yanıtlarını arar. Ve bulamaz. Ve aramaya devam eder.


MANHATTAN

ONUN NEW YORK'UNA HOŞ GELDİNİZ

50 yılı aşan dolu dolu bir kariyer, fazla işleyen bir beyin ve bolca kafeinin sonucu olarak, Woody Allen bugün çok fazla materyel oluşturmuş durumda. Öyle ki tahminimce dünyada tüm işlerini okuyup, izlediğini iddia edebilecek insan sayısı çok azdır. Fakat eğer kara mizahtan, sonsuza kadar derine gidebilen nevrotik bir beynin meyvelerinden ve çatlak Manhattan asfaltına dökülmüş hikayelerden hoşlanıyorsanız, size başlamak için *Annie Hall (1977)*, *Bananas (1971)*, ve *Manhattan (1979)* filmlerini önereceğim. Bunları beğenirseniz, devamını da kendiniz keşfe çıkabilirsiniz. İyi seyirler!

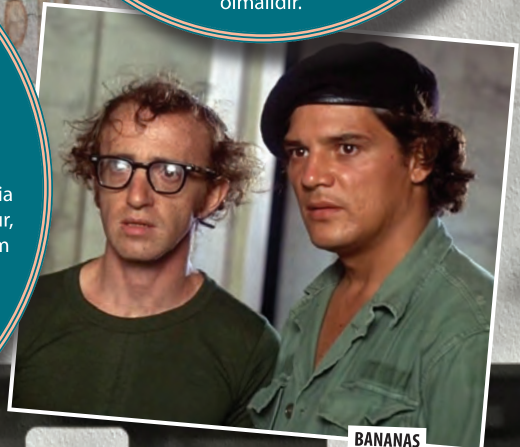

ANNIE HALL

ON PARMAK, ON MARİFET

Allen bedenini ödünç almış büyük, şımarık bir beyin gibidir. Üretmeden rahat duramaz, ve kendi alanından sıkıldığı zamanlarda, yeni alanlara sarkar. Film, kitap, tiyatro yazar, yönetir, başrol oynar, müzik yapar, editörlük eder, psikoloji üzerine yazıp çizer. Üzerinde uğraştığı işin bir ucundan tutmakla yetinemez, içine atlar, kalbine çöker, her detayını yakından takip edip, her tarafına karışır. Allen için yaratıcılık, profesyonellikten uzak, son derece çiğ bir harmandır. Kişiseldir ve kişiyle ilgilidir. Üretimiyle ilgilenen kişi de çoğunlukla kendisi olmalıdır.

SANAT TEKERRÜRDEN İBARETTİR

Woody Allen'ın filmlerinde uzun yıllar kendini tekrar eden öğelere rastlanır. Neredeyse tüm işlerinde aynı karakteri oynar: Sorunlu, kaygılı, zeki ve asosyal, üst sosyal sınıflardan yalnız bir adam. Film mutlaka New York'ta geçer. Mutlaka bir şekilde Mia Farrow veya Diane Keaton'a yer verir. Tepkiler abartılıdır, bilinçaltı her zaman önemli rol oynar, bilinmezlik, ölüm ve anlamsızlık mutlaka ön sıralardadır. Eleştirmenler Allen'a defalarca "Yeni temalar bulmayacak mısın" diye sorsa da, kendisi "Bunlar benim için son derece ilginç konular, henüz onları tükettiğime inanmıyorum, değişik açılardan ele almaya devam edeceğim" demektedir.


BANANAS

X-MEN DAYS OF FUTURE PAST

ZAMAN X-MEN ZAMANI

X-*MEN* serisinden beklentileriniz nedir diye sorsalar çoğunluk muhtemelen favori mutantlarını ekranda görmek olarak soruyu yanıtlayacaktır. Kim görmek istemez ki zaten? Özellikle başarısız bir deneme ile şimdilik kenara çekilen karizmatik **Gambit**, ninja yetenekleri ile büyüleyen **Psylocke** ve daha niceleri halen sinemaya aktarılmayı bekliyor.

Tabii daha çok karakter demek çizgi-romandaki sınırsız zamanın aksine sinemada olay örgüsünün daha çok parçalanıp bölünmesi demek. Filmimiz bunu oldukça kıvrak manevralarla yapıyor ve akıllıca bir seçimle *First Class*'ın kurduğu altyapıdan yoluna devam ediyor. Gelecekte dünya mutantlar için tam bir cehenneme dönmüş, **Doctor X** ve **Magneto** güçlerini birleştirmiş ve sentinellere karşı olan direnişe ulaşabildikleri bir avuç mutant ile devam etmektedirler. Son çareleri de **Wolverine**'i geçmişteki bedenine yollayıp halen genç olan Doctor X ve Magneto arasında bir birlik sağlayıp **Mystique**'i yapacağı ve mutant dünyasının neredeyse sonunu getirecek olan suikastten alıkoymaktır.

Özetlerken bile zorlandığım bu konuyu film iki saatte cidden soluksuz şekilde anlatıyor. Hatta o kadar soluksuz kalıyorsunuz ki birçok sahnenin dramatik etkisi de bu hızla birlikte silikleşiyor. Kim ne derse desin filmin esas yıldızı ve önümüzdeki yıl *Avengers 2*'de de (*ama telif haklarından dolayı farklı bir oyuncu ile*) karşımıza çıkacak olan **Quicksilver**'dır. Onun yer aldığı unutulmaz sekanstan özellikle bahsetmemi gerektiren en büyük unsur tüm bu hızın içinde belki de en yavaş akan (*ama aslında en hızlı*) ve keyfine varılan sahne olması.

Hem geçmişte, hem de gelecekte bu kadar yoğun ve iç içe geçmiş olaylar örgüsünü anlaşılır kılmak adına bazı karakterlerin rolleri epey azaltılmış (*koskoca Ian McKellen 5-6 dk gözüküyor filmde*) ve bu biraz hayal kırıklığı yaratıyor. Lannister'lardan **Peter Dinklage**'in karakteri **Trask** ise biraz arada derede kalan bir düşman olmuş ve filmin hiçbir anında ciddi bir tehdit yaratmıyor.

Öte yandan bu kadar olumsuz konuştuğuma da bakmayın filmin enerjisini ve görselliğini çok sevdim, başlangıçtaki harika mücadele kısmı ve Magneto'nun gövde gösterisi *X-MEN*'in sinema külliyatında şimdiden unutulmaz anlar olarak yazılmış durumda ve ilk iki filmin de yönetmeni olan **Bryan Singer**'ın dehası (*cosplay dehası?* -Pozan) alkışı hak ediyor.

Hugh Jackman artık kadrolu olduğu Wolverine rolünde yine sapasağlam duruken genç Xavier ve Eric Lehnsherr rolleri de filmi dinamik tutuyor. Aslında olan gelecekteki oyunculara olmuş biraz. **Bishop** ve **Storm** harcanmış ve **Kitty Pride** tüm filmi resmen masa başında geçiriyor, Ellen Page'i böyle harcamaya gerek var mıydı diye soruyorum veya sırf daha popüler bir isim oynuyor diye **Mystique**'in rolünü bu kadar uzatmaya? Serinin diğer filmlerinde altı çizilen ayrımcılık, ırkçılık gibi alt metinlerin burada akıcılık uğruna atlanmış olması da bir diğer hayal kırıklığı.

Anlatılacak çok şey olmasından dolayı rarlanmış bir dosya izlenimi veren filmin acil bir uzatılmış versiyona ihtiyacı olduğunu düşünüyorum. Keza bu haliyle güzel resimlere sahip ama bütünlüksüz bir sergi izlenimi veriyor. -**Eren E.**



ZAMAN ZAMAN YOLCULUK İYİDİR

BACK TO THE FUTURE SERİSİ

Zamanda yolculuk deyince akla ilk gelen ve bu temayı alabildiğine yaratıcı şekilde işleyen başka bir seri yoktur herhalde. Fırlama genç Marty ve çılgın Dr. Brown'un 3 filme ve animasyon serisine yayılmış maceraları konseptin hakkını verirken eğlendirmeyi de ihmal etmiyordu.

THE LOOPER

Hayli karanlık bir bakış açısına sahip ve ciddi bir gerilim Looper. Az ama öz efektlerini yaratıcı ve sağlam örülmüş senaryosu ile birleştirirken oyunculardan da maksimum performans alıyordu. Geçmişe yollanan suikastçi Joe'yu vardığında bekleyen sürpriz cidden unutulmazdı.

BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE

Tam bir tencere kapak modeline sahip olan hafif salak kafadarlarımız Bill ve Ted, ders sunumları için zamanda yolculuk ederek tarihten önemli şahısları günümüze getirir ve olaylar gelişir. Saf bir eğlencelik olan bu absürd filmin devamında da olay cennet cehennem ortamlarına kadar gidiyordu.

TRANSFORMERS AGE OF EXTINCTION

AUTOBOT'LAR SONUNDA GERÇEKTEN "DEĞİŞTİ"

Transformers serisinin sil baştan, yeniden başlamaya ihtiyacı var. Aslında ilk başlarda dördüncü *Transformers* filmi için bir yeniden yapım olma olasılığı konuşuluyordu. Hatta **Michael Bay**'in yeni seriyi yönetmeyeceği de konuşulanlar arasında idi. Fakat ne olduysa, aynı ekip, aynı yönetmen ve aynı vasat senarist bir araya gelerek, hikâyeyi eski üçlemenin kaldığı noktadan anlatmaya karar verdi. İlk filmi yazan **Roberto Orci** ve **Alex Kurtzman** ikilisinin aksiyon ve eğlenceyi iyi dengelediği senaryosu ikinci filmden itibaren fazlası ile başarısız senarist **Ehren Kruger**'in elinde tam bir fiyaskoya dönüştü ve artık son film ile doruk noktasına ulaştı. Beşinci filmi de onun yazacak olması umutları iyice tüketiyor. Daha sulu eğlence, daha büyük düşmanlar, daha büyük patlamalar şeklinde ilerleyen bir ivmeye sahip olan seri aslında bu son film ile sulu eğlenceyi biraz daha nitelikli hale getirmiş durumda. Ama bunda oyuncuların payı daha çok diyebiliriz.

Age of Extinction'ın *Transformers* evreninden sömürdükleri **Galvatron** ve **Dinobot**'lar. Normalde de bir kafa avcısı ama bir yandan da Decepticon üyesi olan **Lockdown**, filmin temelini oluşturan *"yaratıcılar"* hikâyesi, **Autobot-Hükümet** savaşı, uzaylı teknolojisinin dünyalılar tarafından kullanımı, insanların kendi Transformers'ları falan derken kafa ne yazık ki çorba oluyor. Bütün bu gereksiz karmaşayı anlatmaya çalışan 2 saat 45 dakika da ne yazık ki sadece içi boş bir görsel şölene dönüşüyor.

Ama görsel şöleni övmeden geçmek mümkün değil. Eski filmlere nazaran daha fazla ama daha özensiz robot aksiyon sahnesi ve gerçekten aşmış görsel efektler bizleri bekliyor. Bunların içerisinde Dinobot'un üstüne binmiş *"hayda rinnaaa"* diye kılıç sallayan Optimus Prime gibi nerdgasmic sahneleri de ekleyince keyif almamak mümkün değil. Ama bütün bunlar filmin kötü yazıldığını ve yönetildiğini, gereksiz derecede fazla şey anlatmaya çalıştığını, karakterlerin zayıflığını ve uyumsuzluğunu gizleyemiyor. Beklentinizi bazı açılardan son iki film seviyesinde tutsanız dahi hayal kırıklığı kaçınılmaz. Ama Dinobot'a binen Optimus Prime ve samuray Autobot Drift'i (*Ken Watanabe seslendirmesi ile*) görmek, görsel efektler ve aksiyon karşısında ağzınız açık bakmak istiyorsanız doğru adrestesiniz. -**Pozan**



EDİTÖRÜN NOTU: *Serinin geldiği noktayı görmek üzücü ama Dinobot kullanan Optimus'a da sonuna kadar varım!* ★★☆☆☆



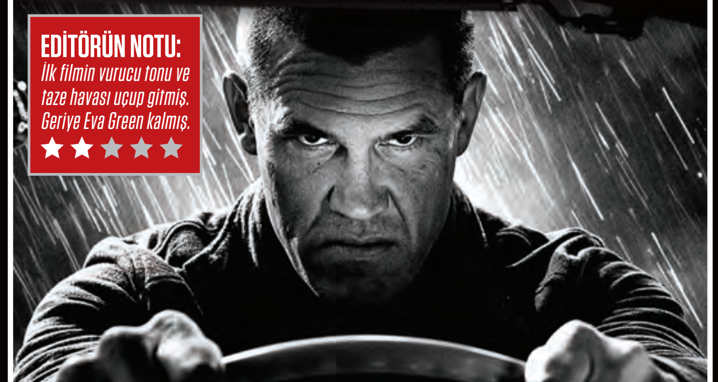
EARTH TO ECHO

Çocukken ilk izlediğimde *E.T.*'den çok etkilenmiştim. Film beni (*ve milyonlarca başka çocuğu*) uzaylıların dost olabileceğine ikna etmiş, hepimiz böylesi bir arkadaşa sahip olmanın hayalini kurmuştuk. Her ne kadar bu hayal gerçek olmadıysa da sinema sayesinde başkalarına ilham kaynağı olmuş ve *Earth to Echo* ortaya çıkmış. Fazlasıyla *Goonies* tadı da içeren film konu olarak aşağı yukarı aynı şekilde ilerliyor. Bir grup çocuk uzaylıyı bulur. Ama uzaylı hasta veya yaralıdır. Çocuklar eve dönmesine yardımcı olmaya çalışırken büyükler de ortama hep limon suyu sıkar, çünkü tüm büyükler sıkıcıdır ve kafaları arkadaşlık kavramını bir türlü almaz. Bu filmi diğer örneklerden ayıran tek fark ise *Blair Witch* ile popülerleşen sahte-belgesel tadında çekilmiş olması. El kamerası estetiği artık baygınlık vermiş olsa da, buradaki kullanım neyse ki çok göz yormuyor. Çocuk oyuncular filmi izletiyor ve uzaylı da oldukça şirin tasarlanmış (*baya Gizmo'nun robot versiyonu hatta*) ve sizde onların bu bir gecelik macerasına kapılıp gidiyorsunuz. Sonunda ise tabii ki dostluk kazanıyor. **–Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Günümüz internet nesli için çekilmiş E.T.* ★★☆☆☆

SIN CITY: A DAME TO KILL FOR

İlk *Sin City* filmi başlı başına bir sinema olayı idi. Görsel olarak yepyeni bir deneyim sunarken parçalı hikâye anlatımı ve karanlık atmosferi sizi hiç boş bırakmıyor, oyuncular rollerine cuk oturuyordu. Herkes devam filmini bekliyor ve serinin hız kesmeden çekileceğine kesin gözüyle bakıyordu. Ama olmadı. Yapım sarktıkça sarktı ve neredeyse 10 yıl sonra ikinci film geldi. Yine parçalı bulutlu olan hikâye bu sefer **Dwight**'ın geçmişine odaklanırken, ilk filmde öyküsü yarım kalan **Nancy**'nin de akıbetine tanık oluyoruz. Sırf bu film için yazılan kumarbaz öyküsüne bir anlam veremezken 90 dakika uçan kafalar, kollar, bolca kan, çoğunlukla çıplak bir **Eva Green** ve **Mickey Rourke**'un uzatılmış rolleriyle filmi kurtarması şeklinde son buluyor. Teknik olarak ilkinden daha iyi olsa da aynı ruh korunamamış. Özellikle anlatılan öykülerin sıradanlığı insana *'bitse de gitsek'* hissiyatı verirken gözler Dwight rolünde **Clive Owen**'ı fazlasıyla arıyor. Demem odur ki dostlar; ilkinin kredisinden yiyen bu vasat filme bir bakın, ama ikinci seferi ya da üçüncü filmi ister misiniz bilemem. **–Eren E.**



EDİTÖRÜN NOTU: *İlk filmin vurucu tonu ve taze havası uçup gitmiş. Geriye Eva Green kalmış.* ★★☆☆☆

CONSTANTINE

BİR GARİP LANETLİ OĞLAN

Çizgi roman çok sevmeme rağmen nedense deli gibi takip etmem. O yüzden *Constantine*'nin filmi çıktığında çizgi romanıdan öyle haberim olmuştu. Elbette film ile çizgi arasında çok fark vardı. Gerçek Constantine İngilizdi ve sarı saçlıydı. Aynı dizisinde olduğu gibi, o yüzden sadece **Keanu Reeves**'in filmini izlediyseniz diziyi yadırgamayın, aslı dizideki gibi. Neyse... Constantine nasıl desem, *Sandman* havasında karanlık bir dünyaya sahiptir. **DC Comics**'in bana göre en iyi serilerinden olan eser aslen *Hellblazer* ya da *John Constantine Hellblazer* diye geçer. Karakterin yaratıcılarından biri **Alan Moore** desrem zaten söylenecek fazla sözün kalmayacaktır. Alan Moore'u tanımayanlar için ise: *V for Vendetta, Watchmen, The League of Extraordinary Gentlemen* desem yeterli olur sanırım (*önünde eğiliyorum*). *Hellblazer* sonradan birçok yazarın elinden geçti, bunlardan biri de usta **Neil Gaiman** idi. Eski kitapçılarda şansınız varsa, Gaiman'ın kaleme aldığı ve Türkiye'de Arkabahçe'nin bastığı sayısını bulursanız kaçırmayın derim.

DOĞAÜSTÜ VARLIKLARIN BELALISI

Constantine'i biraz tanıyalım diyorum. En sevdiğim karakterlerden biri olmasının nedeni gerçekçiliği. Doğaüstü olaylarla uğraşan bir dedektif olduğundan başı bir türlü beladan kurtulmuyor ve genellikle birini kurtarmaya çalışırken daha büyük bir iyilik ya da amaç için o kişiyi kurban etmekten çekinmiyor. Yalan söylüyor ama bu onu kötü biri yapmıyor, bir nevi anti kahraman ama bulaştığı düşmanlar boyundan çok büyük tipler olduğundan hikâyenin sonu hiç de planladığı gibi bitmiyor. Örneğin John'un dizinin pilot bölümünde gördüğünüz iblisin eline geçen ve cehenneme giden kız çocuğu, kendisinin ilk iş deneyiminin kötü gitmesinin sonucu. O günden beri de John Constantine kızı ve kötü giden şeytan çıkarma ayininde cehenneme çekilen, olaya karışmış kişileri kurtarmaya çalışıyor. John'un müthiş zeki biri olduğunu da belirtmem gerekli, cehennemin en güçlü iblislerini bile oyuna getirebiliyor. Hatta filmdeki cehenneme gitme bileti de bunun bir sonucu.



DUMAN AVCISI CONSTANTINE

Constantine ağır sigara içen bir kahraman. Neredeyse çizgi romanın her karesinde onu tüttürürken ya da elinde sigara ile görebilirsiniz. Karanlık anti-kahraman konseptini tamamlayan ve çizgi roman takipçilerinin bildiği üzere John'un ayrılmayan parçalarından biridir sigara tiryakiliği. Ama NBC'nin aldığı kararla John dizide sigara kullanmayacak. Kanalında Hannibal gibi dizileri de oynatan bir kurumun sadece sigaraya bu kadar takması Constantine hayranları tarafından tepki aldı ama kanal geri adım atmadı.

BENCE BU DİZİ TUTAR

Diziye gelirsek; yukarıda saydıklarım diziye ne kadar eklenir bilmiyorum ama DC Comics ürünleri (*Gotham, Flash, Arrow*) televizyona hücum ettiğinden ve her biri güzel notlar aldığından dolayı *Constantine*'den ümitliyim diyorum. Diziyi ne kadar beğendim? Pilot bölümü elbette umut vadediyor. Filmdeki gibi öyküye ortadan değil de John'un öyküsünün başından başlamamız büyük artı. Ama ben bir türlü Constantine'i oynayan abiye alışamadım, sizce de oyunculuğu biraz yapmacık değil mi? Sırf bu yüzden diziye kendimi tam olarak veremedim. Ha zamanla abi rolüne alışır, düzelir o zaman şahane olur ama şimdilik içgüveysine gitmiş damat gibi rahatsız duruyor rolünde.

Bunun dışında konu aynı çizgi romandaki gibi karanlık duruyor. Constantine çevresine ve özellikle arkadaşlarına istemese de felaket götüren bir adam, dizide de bundan farklı bir yanı yok. Paranormal olaylar dendiğinde akla ilk gelecek popüler anti kahramanlardan biridir Constantine, bu yüzden dizisi umarım fos çıkmaz diye dua ediyorum. **-Nurettin**

THE FLASH

PATLAMIŞ MISIR SEVEN BUNU DA SEVER

NE HAKKINDA?

Sempatiklik bakımından bir nevi DC Evreni'nin *Spiderman*'i diyebileceğimiz Flash'ın (*daha doğrusu Flash adını alan üç önemli karakterden en sevileni olan Barry Allen'ın*) hikâyesini anlatıyor dizimiz. Bütünleşik DC DZ Evreni'nin (filmlerle dizileri ayrı tutarak beni buna mecbur bıraktılar…) yeni hamlesi olan *The Flash*, Barry'nin *Arrow*'da gösterilen *Parçacık Hızlandırıcı Deneyi* olayının ardından kendisine çarpan yıldırım sayesinde süper bir hıza kavuşmasını anlatıyor. Bir yandan yeteneklerini keşfederken bir yandan da olanlarla annesinin cinayeti arasından bağ kurmaya başlayan Barry süper yeteneklere tek sahip olanın kendisi olmadığını da fark ediyor.

NEDEN İYİ?

Flash'ın sempatik karakteri başrol oyuncusunun da becerisiyle ekrana başarılı bir şekilde aktarılıyor. Daha karanlık bir havaya sahip olan *Arrow*'dan bu noktada ayrılan *The Flash*, aynı zamanda kaliteli görsel efektlerle "*metahuman*" kavramını dizi evrenine temelli taşıyor. **Oliver Queen**'in süper insanlarla zar zor başa çıkışının ardından Barry'nin bunu günlük uğraş haline getirişi bir noktada seyirciye de rahatlık sağlıyor ve *The Flash*'ı daha uçuk karşılaşmalar için uğranılacak nokta yapıyor. Ayrıca dizi dikkatli gözler için bol bol ipucu bırakıyor, hatta *Agents of S.H.I.E.L.D.*'ın aksine bunu çizgi roman okumayanların da fark edip meraklanabileceği bir şekilde yapıyor. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Daha bir çizgiroman, daha bir renkli, daha bir neşeli dizi açlığı çekiyorsanız Flash'a bir bakın.*

★★★☆☆

SCORPION

YAYINDAN KALDIRILMADAN YAKALAYIN

NE HAKKINDA?

Prison Break'in yaratıcılarından **Nick Santora**'nın yine yapımcılığını üstlendiği dizi, delilik ile dahilik arasında gidip gelen bir grup gencin, bir anda devlet için çalışmaya başlayarak ulusal tehditleri berataraf etme hikâyelerini anlatıyor. Bir nevi *The Big Bang Theory*, *C.S.I.* ile buluşuyor. Pilot bölümü yönetmesi için **Justin Lin**'in seçilmiş olması size dizi hakkında bir fikir verebilir diye düşünüyorum. Nick Sontara ve Justin Lin isimlerini duyunca akıllara ilk gelen ilginç karakterlerin bir takım olmaya çalışması olduğuna göre diziden ne beklemeniz gerektiğini de anlayabilirsiniz. Yapımcıları arasında **Alex Kurtzman** ve **Roberto Orci**'nin de bulunduğunu belirtmek gerek.

NEDEN İYİ?

Genelde zamana karşı yarışan beyinler izleyiciye sağlam bir aksiyon yaşatıyor. Takım oyunu teması bu işi bilen senaristlerin elinde izleyiciye keyif veriyor. Karakterlere alışmak kolay ama çözümlemek zaman istiyor. Modern çağın asosyal nerdleri, ülke sorunlarını çözerken sosyal hayatın eleştirisini de yapıyorlar. Hem de başlarında ailemizin sıvı metali



Robert Patrick var! *Prison Break* kadar efsane bir takım yok ortada ama *Breakout Kings*'den birkaç tık iyi ve uyumlu oldukları da kesin. Eğlenceli bir yapım *Scorpion*. Unutulmaz bir dizi olmayacak, belki 3. sezonu zor görecek ama izlerken vakit öldürdüğünüze değecek bir dizi. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Asıl yeni sezon bombaları 2015'e sarkmışken, seyirlik yeni bir şeyler arayanlar için birebir.*

★★★☆☆



Z NATION

ALFABENİN BİTTİĞİ YERDEYİZ

NE HAKKINDA?

Zombieland ile *The Walking Dead*'in çocuğu olsa ismini kesin *Z Nation* koyardık. *Z Nation*'ın IMDB puanı 5,6 civarı olduğu için izleyip izlememekte tereddüt etmiştim. Ama yazıyı da yazmam gerekince Z'nin başına oturdum. Sonuç: İyi ki izlemişim dedim. Çünkü dizinin detaylarından müthiş derecede keyif aldım. Tamam kabul ediyorum, oyunculuk biraz ucuz ama yapımda ufak tefek ayrıntılara dikkat etmeleri müthiş hoşuma gitti. Zombi öldürürken daha çok kan çıkması (ki çıkması lazım), aktörlerin saçlarının başlarının tertemiz olmaktan ziyade paçoz gibi dolaşmaları ve elbiselerinin her daim kan revan içinde olması...

NEDEN İYİ (SPOİLER İÇEREBİLİR)

Evet Z'de de yaşayan herkes virüsü taşıyor. Ama aklınıza geldi mi yamyamlar ölü birinin etini yediğinde neden zombi olmuyorlar diye? Ha belki virüs sadece dişlerde ve tırnaklarda var diyebilirsiniz ama Z'de yamyamsanız kurbanınızı canlı iken kesip yiyorsunuz, aksi halde zombi oluyorsunuz. Z'de hayvanlar da virüsü kapabiliyor. Z'de bebekler bile zombi oluyor ve gayet silahla vuruluyorlar. Velhasıl eğlencelik dizi, bir *TWD* değil ama güzel zaman geçirtir.

EDİTÖRÜN NOTU: *Önyargılarınızı kenara koyarak izlerseniz, kendine özgü eğlenceli bir dizi.*

★★★★☆





HABERLER



NBC İKİNCİ DEFA IT CROWD'U UYARLAMAYI DENEYECEK

Aşmış komiklikteki efsanevi sitcom The IT Crowd, bildiğiniz üzere 4 sezon artı 1 özel bölümün ardından ekranlara sonsuza kadar veda etmişti. Yayınlandığı sırada 2. sezon bittiğinde, NBC dizinin Amerikan versiyonu için anlaşma sağlamış, hatta orjinal dizideki Moss karakterini canlandıran Richard Ayoade'i de transfer etmişti. Pilot bölümü çekilen yapım başasız bulundu ve rafa kaldırıldı, iyi de oldu. Ama NBC akıllanmamış olacak ki dizinin komple bitmesinin ardından yeniden kendi versiyonunu çekmeye niyetlendi. Uyarlamada kimin rol alacağı ve aynı hikâyelerin olup olmayacağı henüz net değil ama en geç 1 sene sonra The IT Crowd U.S. görürsek hiç şaşırmamamız gerekiyor. Dizin yazar ekibinin başında ise Scrubs ve Cougar Town'dan tanıdığımız Bill Lawrance olacak. Hiç olmazsa bu iyi bir haber.



MINORTY REPORT FOX TARAFINDAN TV'YE AKTARILIYOR!

Söz konusu FOX olduğu için hem dizinin kalitesi hakkında hem de erken iptali konusunda şüphelerimiz büyük ama böylesine harika bir filmin TV serisine de hayır demeyiz. 2002 yılında başrolünde Tom Cruise'un olduğu bu harika bilim kurgu filmi yine Steven Spielberg'in desteği ile bu defa bir kadın karakteri ön plana çıkararak TV'ye seri halinde gelmeyi hedefliyor. Senaryosunun Godzilla senaristlerinden Max Borenstein tarafından kaleme alınacağı şov orjinal filmin geçtiği tarih olan 2054'ün 10 sene sonrasında gerçekleşen olaylara odaklanacak. İlk sezonun 12 bölüm olması ve yüksek ihtimalle bir dahaki senenin ortalarında ekranlara gelmesi bekleniyor. Kahin değiliz ki tam tarihini ve kimlerin oynayacağını (öleceğini) söyleyelim.



THE STRAIN

VAMPİRLİK ASLINDA ZARARLI DEĞİL, BULAŞINCA DEĞİŞTİRİYOR O KADAR...

Şu sıralar ne kadar kaliteli yapım, iyi hikâye varsa hep ya çizgi roman uyarlaması ya da iyi kitaplardan çıkıyor. Hollywood ve televizyon serisi senaristleri sanki dünya üzerinden silindiler gibi. Veya yayıncılar eşeği sağlam kazığa bağlayıp çok tutan ürünleri ekrana taşıyorlar, bilemiyorum. Ama sebep ne olursa olsun yapım kaliteli olduktan sonra benim için sorun yok. *The Strain* çizgi roman diyarından televizyonlarımıza konuk olan yeni bir diziydi ve daha ilk bölümden itibaren beni kendine aşık ederek her hafta Pazartesi gününü iple çekmeme neden oldu. Özel efektler, oyunculuk, hikâye, her şey kaliteli devam etti ve *The Strain* ilk sezonunu başarı ile tamamladı. Üstelik ikinci sezon için bileti şimdiden kaptı bile.



FANTEZİYE GERÇEKÇİ BİR BAKIŞ AÇISI

Parıldayan vampirlere kadar abuklaşarak uzanan özgün fikir üretme çabalarının çok zekice bir örneğini gördük *Strain*'de. Bu evrende vampirlik bir hastalık, parazit hastalığı idi, ilk başta garipsesek de vampirlerin sadece gümüşe karşı zayıflığı olmalarını, gün ışığına çıkamamalarını ve neden kana ihtiyaçları olduğunu basit bilimsel temellerin üzerine oturtulduğunu gördük. *The Strain* dünyası sadece basit bir fantastik öykü değil, bir virüsle gelen felaketin öyküsüydü.

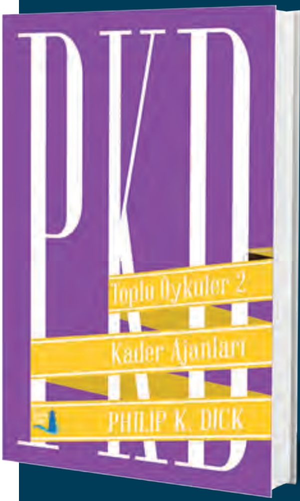
İKİ ZIT KARAKTER (Az Spoiler)

Dizide iki karakter öne çıktı: Biri bilimadamı olan **Ephraim Goodweather**, CDC yani ABD Hastalık Korunma ve Kontrol Merkezi'nin sorunlu ama yıldız çocuğu; diğer yanda da İkinci Dünya Savaşı'nda canını zor kurtarmış, eski tüfek vampir avcısı bir Yahudi **Abraham Setrakian**. İlk başlarda Ephraim olaylara inanmak istemese de Fet ve kendisi Abraham'ın mirasını taşıyacak gibi görünüyorlar. Bunun dışında internetin yavaşlamasına rağmen ortalıkta o kadar garip yaratık dolaşırken ve insanlar öldürülürken, haberin dünya çapında çok yayılmaması bana baya saçma geldi. Arkadaş, telgrafı var, dumanı var ya da şehirden kaçanların gazetelere verecekleri fotoğraflar var. Öte yandan Nora'nın anası ölene kadar vampir konusuna normal bir hastalıkmış gibi yaklaşması da saç baş yolduran detaylardandı.

Dediğim gibi dizi ikinci sezon biletini çoktan kaptı ve son bölüme baktığımızda vampir klan savaşı ufukta görünüyor gibi duruyor. Bu savaşta bizimkiler ateş hattında mı kalacaklar, Abraham Elder'ları öğrenince zayıf kalbi tümden mi tekleyecek göreceğiz. **-Nurettin**

EDİTÖRÜN NOTU: *Özgün vampir hikâyesine sahip her yönden kaliteli bir yapım. Bu senenin en iyi çıkış yapanlarından.*

★★★★★



PHILIP K.DICK

TOPLU ÖYKÜLER 2: KADER AJANLARI

DELİLİK VE DAHİLİĞİN İNCE ÇİZGİSİNDE KAHKAHALAR ATAN BİR ADAM VAR

Bu ara bilim kurgu alanında çok büyük bir olay gerçekleşiyor, siz de fark ettiniz mi? 1987 yılında, Amerika'da, sınırlı sayıda basılmış **Philip K.Dick** öyküleri antolojisi dilimize kazandırılıyor! Sayısız öyküsü ve kitabı bizi mest eden filmlere dönüştürülmüş (Azınlık Raporu, Blade Runner, Total Recall, Karanlığı Taramak vb.), hayalgücü okyanuslar kadar engin ve derinlikleri kadar bilinmezlerle dolu bir adamdan bahsediyorum. Evet, evet! Bunu tam şu an yapıyorum ve onun 5 ciltlik toplu öykülerinin 2.cildinin çıktığını sizlere ilan ediyorum!

Daha önce ülkemizde yayınlanmamış öyküleriyle dolu ve gençlik yıllarının az bilinen eserleriyle hem koleksiyonluk, hem de şiddetle okumalık muazzam bir antoloji bu. *Kader Ajanları* filminin esinlenildiği *Kader Ajanları (Adjustment Team)* öyküsünü bu ciltte gördüğümüz gibi, cilde adını da veriyor. Böylece Dick'in filme uyarlanan öykülerinin de ilk adımını bu ciltte atmış oluyoruz.

Ama yeterince bahsedemedim kendisinden. O nedenle bir bilene danışmak istiyorum:

"Dick aslında; gerçeklik ve delilik, zaman ve ölüm, günah ve kurtuluş konularında bizi eğlendiriyor. Kimse farkında değil, ama o bizim yerli Borges'imiz…" diyor **Le Guin**. Bu söz üstüne ne desem boş. -**Hazal**

EDİTÖR NOTU: *Philip K.Dick diyorum, az bulunan öyküleri diyorum, dilimize geldi diyorum. Kime diyorum?*

★★★★★

JAMES LOVEGROVE

ODİN ÇAĞI

HİKÂYELERDE YAŞAYAN ODİN

Bilim kurgu-fantastik türlerinin karışımı tarzda yazılmış bir romandan söz edeceğim bu ay. **Gideon**, İngiliz Kraliyet Ordusu özel kuvvetlerde görev yapmış, disiplinli bir askerdir. Ne var ki, mesleği dışında her şeyde, özellikle ailesi ve arkadaşları ile ilişkilerinde büyük hatalar yaparak mutsuzluklar yaşamış, hayattan beklentisi azalmış bir yetişkindir. Kalan tek arkadaşıyla İngiltere'nin kuzeyinde, yüksek maaş vadeden gizemli bir işe başvuru için yola koyulurlar. Yeryüzünde üç yıldır kesintisiz devam eden kış mevsimini dekor olarak kullanan yüksek tempolu öykü boyunca İskandinav mitolojisinde yer alan tüm tanrılarla, birçok efsaneyle karşılaşıyoruz. Troller, buzul devleri, ölüm makinesi dev zırhlı araçlar ve hile tanrısı **Loki**'ye rastlıyoruz aksiyon ve heyecan dolu sayfalar boyunca. Yaklaşık 600 sayfalık bu öyküyü aksiyon ve fantastik türü romanlara, İskandinav mitolojisine ilgi duyan tüm okurlara öneririm. **-Noyan**





GEORGE R.R. MARTIN

ZEKÂSI VE BİLGELİĞİYLE TYRION LANNISTER

YARIM ADAM'DAN VECİZELER

Taht Oyunları'nın sevilen karakterlerinden **Tyrion Lannister** sonunda bunu da yaptı ve kendi adını taşıyan bir kitaba sahip oldu! Gerçi buna tam manasıyla bir kitap demek yanlış olur; çünkü daha çok Lannister'ın şimdiye dek sarf ettiği en güzel sözlerin bir araya toplandığı bir koleksiyon bu. Keskin zekâsı ve sivri diliyle pek çok durumdan yakayı sıyırmayı (*ya da ortalığı karıştırmayı*) iyi beceren cücemiz sayfalar boyunca aileye, politikaya, cüceliğe, savaşa ve daha pek çok şeye dair boyundan büyük laflar ediyor. Arada da bol bol küfür ediyor tabii… Her sayfasında **Jonty Clark**'ın kaleme aldığı harika birer illüstrasyon bulunan bu küçük adamın küçük kitabına mutlaka bir göz atın deriz. -**İhsan**

FUNDA ÖZLEM ŞERAN

ECEL

TÜRKİYE'DE FANTASTİĞE YENİ BİR SOLUK

Ülkemizde fantastik adına çok az eser yazılıyor ve az eserlerin büyük kısmı da hayal kırıklığı. Bir kısmı başka eserlerin taklidi olmaktan ileri gidemiyor ve yeni olarak bir şey getirmiyor. Dil konusundaki yetersizliğe değinmiyorum bile...Oysa şimdi **Funda Özlem Şeran** Türk fantastiğine yeni bir kapı açtı. Şehir fantastiği alt türünde yazdığı kitabıyla hem ülkemizde yeni bir şeyi denedi, hem de bunu yaparken dili ve kültürümüzle harmanlayabilme yetisiyle iddialı olacağının sinyallerini verdi. Ece, 20 yaşında bir üniversite öğrencisi ve küçüklüğünden beri cinlerle bir hesaplaşması var. Tüm kötücül canlıların ardından cinler çıkıyor ve Ece (*nam-ı diğer Ecel*) avcı kimliğiyle onlara geçit vermeye niyetli değil. Ecel'in mükemmelikten uzak yanları ve gerçekçiliği şimdi okurlarını bekliyor. -**Hazal**

İNŞAAT METALİN DOKUZ DELİSİ GERİ DÖNDÜ!

Slipknot

.5: THE GRAY CHAPTER

YIKIM, KALDIĞI YERDEN DEVAM EDİYOR



Iowa akıl hastanesinin koridorları çok uzun zamandır sessiz ve bomboştu. Variller ağ tutmuş, davullar toprak altında kalmıştı. Birilerinin bu delileri hayata döndürmesi gerekiyordu. Ne de olsa inşaat metali, pogoyu, palyaçoyu, havada uçuşan davulları özlemişti herkes. Grubun asıl kurucularından ve kelimenin tam anlamıyla palyaçosu olan **Shawn** (perküsyon) ve **Jim**'den (gitar) başka kimse yapamazdı bunu.

Grup, bas gitaristi **Paul Gray**'in ağır ölümüyle sarsıldı son 4 yıl boyunca. Üzerine gruptan ayrılan **Joey Jordison** (davul) da eklenince hayranları *Slipknot*'ın ölümün eşiğine geldiğini düşünüyordu. O sıralar, proje grubu (tabii ki hastası olduğumuz) *Stone Sour*'la turnede olan **Corey Taylor** (vokal) *.5: Gray Chapter* için şarkı sözleri yazıp **Shawn** ve **Jim**'e yolluyordu. Onlar da bu eskizleri hayata geçirmeye başladılar.

Ama grup yeniden dirilişini sadece albümleriyle değil yepyeni maskeleriyle de gösterdi bize. Çünkü *Slipknot*, hayranlarını tanıyordu. Onlara uzun süre unutamayacakları bir şov hazırlayacak kadar iyi tanıyordu. Ve gerçekten albümdeki her şarkıyı dinlediğimizde yüzleri artık aklımızdan çıkmaz bir hal alıyor.

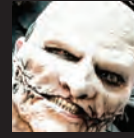
Albüm, *Slipknot*'ın son dört yılda ne gibi değişikliklerden geçtiğini anlatıyor. İlk klip *'The Negative One'*a geldi. Ancak bizim deliler yüzlerini burada göstermediler. Şarkı her ne kadar **Paul Gray**'e yazılmış gibi düşünülse de (çünkü onun sahne numarası #1'di) **Corey** bunu röportajlarında yalanlayıp gruptaki herkesin içindeki o negatif yanı ortaya çıkaran bir şarkı olduğunu savundu. Ardından *'Devil in I'* klibiyle bizimkilerin ne hale geldiğini gördük. İzlemek için mide gereken bazı sahneleriyle (Siiiid! Çek ellerini ağzından annem!) ve kesinlikle +18 olan bu klip yeniden doğuş metaforlarıyla dolup taşıyor. Klipte aynı zamanda gidenlerin yerine gelen iki yeni üyeyi de görüyoruz ama biraz yetim kalmışlar sanki. Slipknot o meşhur gizlilik politikasını halen ciddi bir şekilde koruduğu için kimlikleri açığa vurmasa da müzik yazarları ve çoğu hayran tarafından bu iki üyenin **Jay Weinberg** (davul) ve **Alessandro Venturella** (bas) olduğu maalesef az çok ifşa edilmiş durumda. Kimin umrunda, taş gibi çalıyorlar ve *Slipknot*'ın ruhunu yakalamışlar bile! *(Hatta fazlası. Jay'in davullarında Joey'ninkine nazaran daha teknik öğeler kulağınızı tırmalayacak. Örneğin blast ritmler, polyritm kickler, tuşe sertliği... -Ümithan)*

.5: The Gray Chapter tadından yenmeyen iki CD'lik listesi ve bonus şarkılarıyla tam bir inşaat fest! Benim en sevdiğim şarkılar *Custer*, *Killpop* ve *If Rain is What You Want* oldu. Ancak size albümü olabildiğince sakin dinlemeye çalışmanızı öneriyorum. Agresyon yapmayın. Enerjinizi saklayın çünkü duyumlarıma göre Slipknot seneye belki bize bir sürpriz yapabilirmiş... AAaaaaaaaaAAa!!11 **-Gizem**

EDİTÖRÜN NOTU: *Evde çayınızı koyup, kucağınıza kedinizi alıp, uzaklara bakmalık bir albüm. Şaka be şaka, sayfanın halini görmüyor musunuz?! Tam PvP'lik. Arenada gnome kesmelik!* ★★★★★

ARAMIZA YENİ YÜZLER KATILMIŞ

Grup üyelerinin kimlikleri apaçık ortadayken halen sahne numaralarını kullanıyorlar mı bilmiyorum ama grubun yine de maske olayından şaşmaması efsane! Role-playing ftw!



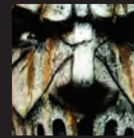
COREY TAYLOR
A.K.A. #8

Grubun vokal'i *Corey*'nin maskesi iki parçadan oluşuyor. Bir yüzün parçalanıp tekrar dikişle tutturulmuş gibi görünmesi *Corey*'nin bize *'grup dağılmadı, burada!'* deyişi gibi adeta.



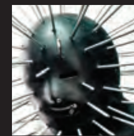
SHAWN 'CLOWN' CRAHAN
A.K.A. #6

Slipknot'ın beyni olan perküsyonist palyaço sahnede artık şebekliklerini bu yeni yüzüyle gerçekleştirecek. Olur da konserde en önlerde durursanız, yanınızda bir anda belirdiğinde kalp krizi geçirme ihtimaliniz çok yüksek.



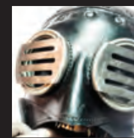
MICK THOMSON
A.K.A. #7

Mick'in maskesi aslında çok da değişmiş değil. Her zamanki gibi cehennemden çıkmış bir hokey oyuncusuyla Punisher karışımı bir şey işte.



CRAIG JONES
A.K.A. #5

Daha fazla ve daha uzun iğneler! Kimse buna demiyor mu o maskeyle nasıl çalacaksın dayıoğlu?! Aman boş verin, siz yine de çok yaklaşmayın, (gerçek anlamda) can yakabilir.



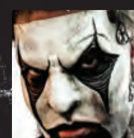
SID WILSON
A.K.A. #9

En hastası olduğum maske *Sid*'e ait! 'Devil in I' klibinde yaptığı şeyler yüzünden kendisini çok fazla izleyemesem de resimlerde gördüğüm kadarıyla pek şeker minik bir steampunk sineği andırıyor. Hele artık kapaklı olan bu yeni maskesinde ağız kısmını açtığında tadından yenmiyor. Canım (!)



CHRIS FEHN
A.K.A. #2

'Her işe burnunu sokma' diyemezsin çünkü o burun artık metal! Kör eder!



JIM ROOT
A.K.A. #4

"Madem sakalım uzun, niye saklayayım" dercesine maskesinin altını kesmiş *Jim*. İyi yapmış. Sakallı erkekleri severiz!





KAMIJO *HEART*

Hatırlayanlar olacaktır, bundan 5-6 ay önce Kamijo'nun mini albümüne burada yer vermiş ve çok beğendiğimi belirtmiştim.Vampir-Japonumuz bu süre zarfında resmen yemeden içmeden şarkı yazmış ve Heart'ı oluşturarak beğenimize sunmuş.Peki bu kadar aceleye değmiş mi? Albümde progresif senfonik metalden romantik ve yumuşak melodili baladlara kadar oldukça farklı tarzda şarkılar mevcut, fakat bütünlük yok. Özellikle çok eğlenceli olmasına rağmen *Moulin Rogue* kitsch havasıyla pek bir ayrıksı duruyor. Anladığım kadarıyla Kamijo'nun kafası biraz karışıkmış albümü yaparken, melodiler ve vokal yine oldukça güzel ama dediğim gibi biraz zorlama olmuş bazı parçalar ve altyapıları eski işlerinin tekrarından öteye gidememiş.*Yami no Lion, Heart, Louis, Death Parade* ve *Moulin Rogue* güzel olsa da kalan 8 parça biraz aceleye gelmiş gibi. Bende karışık duygular yaratan albümü fazla heyecan yapmadan dinlemenizi öneririm. Kamijo da mümkünse bir tatil filan yapsın, kafayı toplayıp gelsin. Zira ismi gibi 'Kalpten' bir yapıt olamamış *Heart*. -**Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bir yılda iki albüm zorluyormuş demek ki bünyeyi.* ★★★☆☆





GALNERYUS *VETELGYUS*

Power metal dedin mi bende akan sular durur. Hangi dilde olursa olsun iyi bulduğum müziği takip ederim. Galneryus da bu sayede denk geldiğim Japonya'dan çıkma konunun uzmanı bir grup. Son üç albümdür bozmadıkları ve üstüne ekleyerek devam ettirdikleri stilleri bu sefer de gücünü koruyor. Genel power altyapısına yedirdikleri harika klavyeler, klasik müzik öğeleri ve animelere has enerji grubu benzerlerinden ayrıştıran öğeler. Albüm baştan sona uçuşan gitarlar, özenle hazırlanmış senfonik melodiler, dolu dolu bir davul ve temiz vokaller eşliğinde ahenkle akıp giderken şarkıların İngilizce / Japonca olması kafalar hafif karıştırsa da, sağlam müzik her dilde dinleniyor, o açıdan sıkıntınız olmayacaktır. Girişi yapan *"Endless Story"* den çıkıştaki *"The Voyage"* a kadar her şarkıda ufak tefek yeni bir şey denenmiş ve başarılı da olunmuş. Tam gaz sürekli devam eden bir yolda araba (*ya da motor*) sürmek gibi bir hissi olan albümü Japonca demeyin dinleyin ey power severler, zira bu yolculuk kaçmaz. -**Eren E.**

Canınız şöyle sağlam bir power albüm çektiyse, koyun sepete. ★★★★☆



LEONARD COHEN - POPULAR PROBLEMS

SABAHIN İLK KUŞLARI GİBİ

30'larının başında "artık yeni kelimem kalmadı, yazamıyorum" diye yakınmaya başlamış bir insan olarak Cohen'in yeni albümünü utanarak dinledim, dinliyorum. Bu yıl 80. yaşını kutlayan şairimiz, 10 şarkıdan kurulu öyle bir albüm koydu ki önümüze, içinde ilk kez şarkı söyleyen birinin heyecanını da buluyorum, geçen yılların biriktirdiği bilgeliği de. Doğrusu ilk dinlemeye başladığımda benim için sadece "Cohen'in yeni albümü"ydü *Popular Problems* ama çok kısa sürede bambaşka yeni anlamlar buldu. Kendini öyle sakin bir tonda, öyle güzel kelimelerle anlatıyor ki bu albüme kayıtsız kalamıyorsunuz. Hele biraz da içinizde birikmiş Cohen sevgisi varsa şarkıları elinden tutup öyle dinlemek istiyorsunuz, "seni anlıyorum, dinliyorum, haklısın ve iyi ki varsın" demek istiyorsunuz. Uzun uzun anlatacak, şarkıları tek tek anacak yerim yok ama olsaydı da diyeceklerim Cohen'in iyice karizmatik hale gelmiş, iyice maviye boynamış sesiyle anlattıklarının yanında çok cılız ve renksiz kalırdı. Ağır, yoğun, depresif bir albüm değil *Popular Problems*. Kulak verin, kışa mis gibi girin. -Serpil

EDİTÖRÜN NOTU: *Yıl olmuş 2014 ama hâlâ çok güzel şeyler de oluyor.* ★★★★★

Ofiste Çalanlar



1. **Exitmusic** Passage
2. **Bipolar Sunshine** Deckchairs on the Moon
3. **The Kills** Fuck the People
4. **Damien Rice** I Don't Want To Change You
5. **Dega Breaks** Bedroom Divas

BEGIN AGAIN OST

Soundtrack

Bazı filmlerin müzikleri oluyor, bazı müziklerin ise filmleri. Begin Again'in nasıl bir film olduğundan Blu-ray sayfalarında dem vurmuştum zaten. Müziğin bu film için araç değil amaç olması gerektiği bir gerçek ve bu amacına da ulaştığını söylemek gerek. **Keira Knightley**'nin kendine özgü biraz da çekici ses tonu ve aksanı şarkılarda yumuşayarak işini bilen bir tılsıma dönüşüyor. *Maroon 5* vokali **Adam Levine** hakkında çok konuşmaya zaten gerek yok. *Lost Stars* her iki ağızdan farklı yorumlar ile filme damgasını vuruyor. *Tell Me If You Wanna Go Home* da özellikle filmi izlemiş olanlar ve o çatı sahnesini unutmayanlar için oldukça etkileyici. Söz konusu aynı yönetmen ve kendine özgü tarzı olduğu için benzetme yapmak gerekirse, tıpkı film bir *Once* olmadığı gibi albüm de bir Once OST değil ama sürpriz isimlerden sürpriz parçalar en azından film kadar içinizi ısıtacak. -**Pozan**





OO, EREN DE BURADAYMIŞ! BU NE GÜZEL SÜRPRİZ!

HUNTER X HUNTER

TAŞ... KAĞIT... TAŞ!

Bugüne dek izlediğiniz shounen serileri unutun, çünkü *Hunter x Hunter* (*HxH*) alıştığımız tarzdaki öykü anlatımının dışına çıkmaktan çekinmiyor. Ana kahramanlar her daim kazanamadığı gibi, neredeyse hiçbir düşman gerçekten "kötü" değil. Gereksiz yere uzatılan sahneler, anlamsızca tekrarlanan sözler yok. Özel güçlere sahip eşsiz karakterler kaba kuvvetten ziyade taktik üzerine kurulu, akıl dolu mücadeleler veriyor. *HxH*'in basit, çocuksu görünümünün altında gerçek bir cevher yatıyor.

Babasını bulmak üzere yola koyulan Gon adlı bir çocuğun öyküsünü anlatıyor *HxH*. Gon daha küçük yaştayken babası evi bir "Hunter" olmak üzere terk ettiği için, o da aynı yolu izleyerek bu meslek hakkında daha çok şey öğrenmek istiyor. Gerçekleştirdiği bu yolculuk sırasında hem yeni dostlar ediniyor, hem de beklenmedik maceralar yaşıyor.

"Girdiğin ufak dolambaçlı yolların tadını çıkar. Sonuna kadar. Çünkü istediğin şeylerden daha önemlilerini orada bulacaksın."

Geçtiğimiz ay itibarıyla sona eren 148 bölümlük seri, irili ufaklı yedi öykü parçasına ayrılıyor (merak etmeyin, spoiler yok). İlk arc'ta (1-21) Gon, Hunter lisansını almak üzere bir dizi sınavdan geçiyor. İkinci arc'ta (22-26) Zoldyck Ailesi'nin tuhaflıklarıyla tanışıyoruz. Dövüşlerin seviye atladığı Heavens Arena Arc (27-36) boyunca Gon ve Killua kendilerini epey geliştiriyorlar. Kurapika'nın intikamı üzerine kurulu olan Yorknew City Arc (37-58) seriyi daha karanlık bir atmosfere sürüklüyor. Greed Island Arc (59-75) adeta bir *Sword Art Online*... Derken, serinin en uzun ve kanımca en etkileyici parçası olan Chimera Ant Arc (76-136) başlıyor ve seri son bir arc (137-148) ile nihayete eriyor.

Şahsen üç ayda bitirebildiğim seri maraton halinde izlemeye epey uygun, üstelik arada yer doldurma amaçlı bölüm hiç yok. Bulup bulabileceğiniz en iyi uzun soluklu shounen serilerden biri olan *HxH*, izleyecek zamanı olan herkese tavsiyemdir. **-Eren**

Dahası var mı?

Hunter x Hunter, aynı adlı manganın ikinci anime uyarlaması. 2011'de başlayan yeni seri, *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*'daki gibi öyküye sıfırdan başlıyor, dolayısıyla 1999 yapımı ilk seriyi izlemenize gerek yok. Ana serinin haricinde *Phantom Rouge* ve *The Last Mission* olmak üzere iki adet de film var ama beklentinizi çok yüksek tutmayın. Her ne kadar anime serisinin tatmin edici bir sonu olsa da dahasını görmek isteyeceksiniz. Bu amaçla mangaya sarılacak olanlarıysa kötü bir sürpriz bekliyor: Serinin yaratıcısı Yoshihiro Togashi'nin rahatsızlığı nedeniyle manganın akıbeti ne yazık ki belirsiz.



GÜZ SEZONU ANİMELERİ

Geldi! Sonunda F/SN geldi! Öhöm, neyse, sakin... Çok iyi serilerin ve çok kötü serilerin bol olduğu, orta karar pek bir şeyin olmadığı bir güz sezonuna başladık. Yer az olduğu için dışarıda bıraktığım Yowamushi Pedal'ın ve de tabii Mushishi'nin yeni sezonlarına buradan saygılarımı sunar, en enteresan sezon animelerini sıralamaya başlarım. **-ÖMER**



PARASYTE - THE MAXIM

80'ler ve 90'larda çok sevilen bir korku-gerilim mangası olmasına rağmen animesine ancak yeni kavuşan *Parasyte - The Maxim*'de normal oğlan **Izumi**'nin ve onun sağ elini yiyip yerine geçen, kendi iradesine sahip, aşırı pragmatist bir parazitin bol kanlı öyküsü anlatılıyor. Bayağı farklı da bir havası var, sezonun en iyilerinden.



AMAGI BRILLIANT PARK

Periler lunaparklarını kurtarmak için acilen müşteri çekmek zorundadırlar. Karşıdan sevimli dursa da enerjisi yanlış yönlendirilmiş, motivasyonu düşük ya da eski olduğu için istediğini yapabileceğini düşünen çalışanlar, yanlış yöntem izleyen yöneticiler ve daha birçoklarıyla ciddi bir iş ve kriz yönetimi simülasyonu. Değişik.



LOG HORIZON (2014)

İlk sezonda **Shiroe** ve ekibi büyük bir para toplayıp ilk ana görevi bitirmişti (oyun içindeyiz tabii). Şimdi ekip daha da büyük bir para toplayıp "yukarıdan" gelecek daha büyük tehlikelere göğüs germe çabasında. Yeni seri eskisini sevenlerin beğenisini kazanmayı başardı şimdiye kadar.

THE SEVEN DEADLY SINS

Sıkı ve sürükleyici bir shounen. "7 Ölümcül Günah" olarak bilinen 7 kişilik savaşçı ekip "Kutsal Şövalyeler"in iftirasına uğramış, dünyaya dağılmıştır. Bu 7 kişilik ekibin yeniden bir araya gelmesini ve itin uğursuzun önde gidenleri olan Kutsal Şövalyelere (muhtemelen) kafa tutmalarını izleyeceğiz.





FATE/STAY NIGHT: UNLIMITED BLADE WORKS

Net konuşacağım arkadaşlar; bu sezon bir *FS/N* var, bir de diğerleri var. İsminin başında *Fate* olan bir sürü yapım olması kafanızı karıştırıyor olabilir ama siz beni dinleyin ve boş verin. *UBW*, külliyata ilk adımını atacaklar için son derece uygun bir eser, hem de **Ufotable** yapıyor! Mükemmel olacak! Tarihe geçecek! İzlemeyeni döverim!



RAGE OF BAHAMUT: GENESIS

Beklemediğim derecede iyi çıkan bir seri. Animasyon kalitesi üst düzey, aksiyonu sağlam, karakterleri enteresan, tanrılar-iblisler-insanlar ve de kadim güç Bahamut etrafında dönen konsepti hoş... *Hajime no Ippo: The Fighting*'i, *Terror in Resonance*'ı yapan **Mappa** stüdyosu var arkasında diyeyim, siz anlayın. Aksiyon seviyor iseniz göz atınız.



PSYCHO-PASS 2

Geçen yılın en sükse yapan serilerinden *Psycho-Pass*'in devamını bekleyen hayli kalabalık insan topluluğu artık muradına erdi. "Sistem"e uyum sağlamayı seçen Akane yeni bir polis teşkilatına katılır ama ortaya yeni bir yaratık çıkar. İkinci serinin ilki kadar iyi olup olmayacağı şu an muallakta. Göreceğiz.



GUNDAM RECONGUISTA IN G

Aslında sezonun en büyük hayal kırıklığı *Reconguista in G*. Ama *Gundam*'dır dedim, önemlidir dedim, yazdım. Yıllar sonra *Gundam* serisi yöneten **Tomino**'nun tarzı bayağı kaotiktir ki bu da öyle, tamam, ama çok fazla mantık hatası, hayatımda gördüğüm en kötü mecha tasarımları vs. derken bir tatsız olmuş. Yine de Tomino *Gundam*'ıdır ve izlenecektir, o ayrı (not: Tomino'nun tokatlarını özlemişim).



SHIGATSU WA KIMI NO USO

Arima çocukluğunda herkesin hayran olduğu bir piyanistken bu işleri bırakır ve monotona bağlar; ancak kemancı, tuhaf kız Miyazono'yla tanışmasıyla hayatı yavaş yavaş renklenmeye başlayacaktır. Bu ikisi ve onların iki arkadaşı etrafında dönen sıcak, eğlenceli, bol müzikli bir hikâye. Cidden bayağı güzel. Tam izleyip mutlu olmalık.



GELECEĞE DOĞRU, SESSİZCE

TESLA MOTORS'UN ELEKTRİKLİ EFSANESİ

Adını ünlü mucit Nikola Tesla'dan alan bir şirket ister istemez saygı uyandırıyor. 2003'te kurulan ve "elektrikli araba" kavramını nihayet ciddi ve istenilir bir biçimde ele alma fikri üzerine yoğunlaşan şirket, 2008 yılında yarattıkları ve Tesla'nın motor tasarımlarından ilham alan, son derece başarılı, tamamen elektrikle çalışan spor araba Tesla Roadster ile gözleri üstüne toplamıştı. Şimdi de büyümeye devam ederek genel pazara doğru ilerliyor.

Fosil yakıtlarının tükenmeye yüz tuttuğu bir dünyada elektrikli araçlara gerçekten ihtiyacımız var. Tesla bu gelişmeyi mümkün kılmak için değişik bir strateji uyguluyor: Yarattıkları ilk modeller son derece pahalıydı ve yalnızca en zengin kitleye hitap ediyordu. Projelere erkenden atlamaya istekli para babalarıyla çalışan Tesla'nın amacı, ilk önce bu havalı modellerle şirketi büyütüp, elektrikli araç konseptini yaygınlaştırdıktan sonra genel kullanıcı pazarına inerek ortalığı ele geçirmek – ve planları işe yarıyor gibi görünüyor! Bu yılın Haziran ayında, rakiplerini güçlendirmek pahasına tüm patentlerini halka açan şirket, açık kaynak hareketini otomotiv sektörüne taşıyarak elektrikli ulaşımın yaygınlaşmasını hızlandırmasıyla gözümüze girdi.

Ülkemizde de hâlihazırda birkaç Tesla modeli trafikte gezer durumda. Fakat markanın Türkiye'ye resmen gelip gelmeyeceği henüz belli değil, sadece 2015 yılına dair bazı söylentiler var. Yine de teknoloji popülerleştikçe dünyaya yayılacağı kesin. Tesla, ürünlerini destekleyen bir çalışmaya da el atmış durumda: Dünya çapında yüz yirmiden fazla "şarj istasyonu" kuran şirket, aynı bir benzin istasyonu gibi çalışarak, gelen araçları şarj ediyor.

Açık kaynaklı patentleri, elektrikli arabaları 60km'den yukarı çıkamayan ezik plastik tasarımlardan uzaklaştırıp spor araba ve 4x4 modellerine taşıması, çevre dostu oluşu ve son zamanlarda el attığı otopilot çalışmalarıyla Tesla, iyilerin tarafında gibi görünüyor. Sıfır emisyona ve motor sesine sahip teknolojinin şehirlerimizi daha huzurlu hale getireceği kesin. Bir de çöllere güneş panelleri döşesek artık da dünya şu enerji illetinden kurtulsa! **-Erim**

KİM ŞIK, KİM RÜKÜŞ

APPLE VE GOOGLE'DAN SON İNCİLER

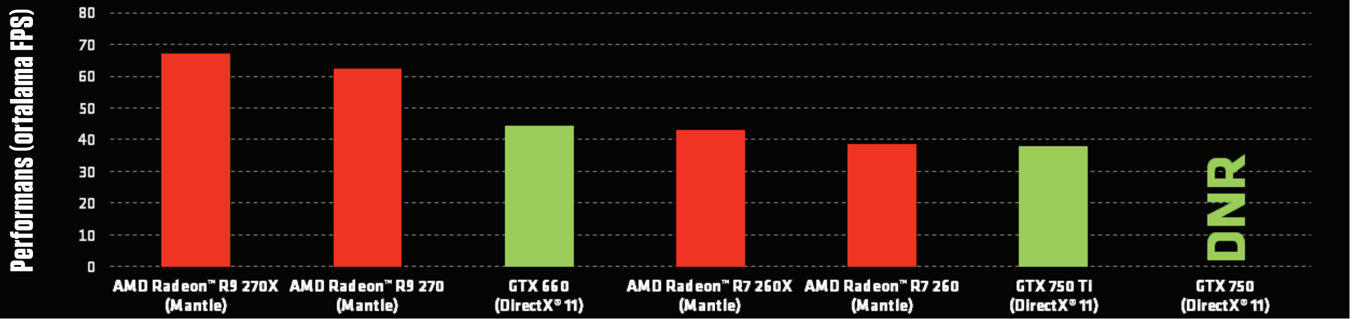
Bu ay ne çok cihaz çıktı yahu! Kafanız karışmasın diye sizler için iPad'lerle, tuhaf NFC cihazlarıyla dolu bir top havuzuna dalıp, değerli olabilecek incileri topladık.

iPad Air 2 6,1mm'lik kalınlığıyla ablasından biraz daha ince; **TouchID**'li ama NFC yok. Her açıdan geliştirilmiş. 8MP kamerası, 1080p videosu var. HDR, ağır çekim video gibi özellikleri destekliyor. Boşluksuz Retina ekranı ve yansıtmasız kaplaması var. Hakkını veriyor. **iPad Mini 3** ise çok farklı değil. TouchID ve yeni Gold sürümü dışında görecek bir şey bulamıyoruz. Satın almak için bir neden yok. **Mac Mini** şeridinde her şey daha bir hızlı akıyor. İşlemcisinden grafik kartına her açıdan hızlandırılan Mac Mini'nin fiyatı 500 dolar civarından başlıyor. iMac'ler için gelen yeni **Retina 5K** ekranlar, özellikle tasarımcıların hoşuna gidecek cinsten. 5120x2880 piksellik bir çözünürlükten bahsediyoruz burada, boru değil. Fiyatı ise "dut şunun ucunu döşeyelim abi" dedirtecek gibi: 2.500 dolardan başlıyor. Yazılım cephesinde **iOS 8.1** bayağı konuşuldu ve sevildi. **OS X 10.10 Yosemite** kullanıcılara ücretsiz olarak sunuldu ve kurcalanmayı bekliyor. **Apple Pay**'i de duymuş olabilirsiniz. Özetle, telefonunuzu kredi kartı olarak kullanmanızı sağlayan, biyometrik güvenlik sistemleri olan bir uygulama.



Aynanın Google tarafında da işler hareketli. HTC imzalı **Nexus 9** ilgimizi çeken ilk ürün oluyor. **Android 5.0**'ı sahneye çıkaran cihaz, **64-bit Nvidia Tegra K1** işlemcisiyle oyuncuların gönlünü fethedebilir. Daha küçük boyutlu yenilerde ise Motorola imzalı **Nexus 6** var. Yine Android 5.0 Lollipop destekli; Qualcomm Snapdragon 805 işlemcisi ve 13MP kamerasıyla göz dolduruyor. Google ile Motorola'nın yolları ayırmasına az kalan bu dönemde Nexus 6 son bebekleri olabilir. Google'ın bir hamlesi de Apple TV'ye rakip olabilecek **Nexus Player**. Bu medya oynatıcı, ayrıca satılan gamepad'iyle oyun oynamanızı da sağlıyor.

Özetle, iPad Air 2 ve Nexus 9 bu ayın kralları gibi görünürken, genel olarak öne çıkan yine her şeyin mobil odaklı oluşu ve tek bir yerde toplanmaya çalışılması. İleri doğru koşmaya devam ediyoruz. Belki çok hızlı, belki dikkatsizce; ama koşuyoruz, ne yapalım. **-Erim**



ABİ KAÇ BASIYOR BU?

AMD'NİN MANTLE TEKNOLOJİSİNİ MASAYA YATIRDIK

PC oyuncuları! Hani her yeni oyun kuruşunuzda kurulum sihirbazı DirectX, OpenGL falan diye sıkıntı çıkarır, yüzlerce ayrı dağıtımıyla uğraştırır ya. Hah, işte AMD'deki abiler-ablalar bununla yeterince uğraşmıyor olduğumuza karar vermiş ve Mantle'ı geliştirmişler.

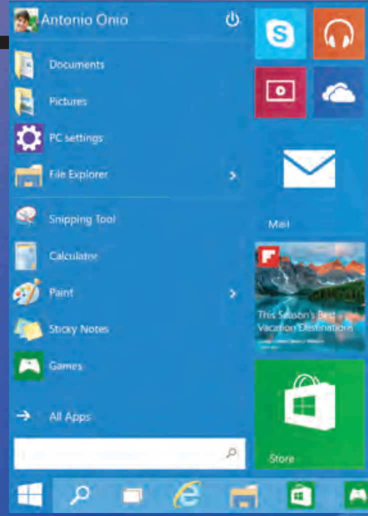
Mantle, 2013 doğumlu bir grafik işlem arayüzü. Bunu kısaca şöyle açıklayabilirim: Oyun yapımcıları bir oyun geliştirdiklerinde, oyunu dünyadaki her PC yapılandırmasının parça kombinasyonlarına uygun olarak programlayamazlar (bundan otuz yıl önce durum böyleydi). Her grafik kartı, her işlemci vs. farklı çalışır. Bu yüzden yapımcılar farklı bilgisayarlara neyi nasıl çizeceğini bir çevirmen gibi anlatmasını sağlatan bir aracı yazılım, daha doğrusu API kullanırlar.

İlk grafik API'larından biri olan OpenGL ve sonrasında Microsoft'un projeden ayrılıp kendi yarattığı Direct3D, yıllardır endüstride hüküm sürüyor. AMD ise Mantle teknolojisi ile geliştiricilerin doğrudan GPU ile konuşmasına olanak tanıyarak CPU üzerine düşen yükü azalttığını, bunun da doğal olarak aynı sistemden daha yüksek performans alınmasını sağladığını iddia ediyor.

AMD'nin yayınladığı tablolarda dramatik sayılara rastlıyoruz: "Battlefield 4'te Direct3D'ye oranla %45 daha hızlı, Star Swarm demosunda %319 daha hızlı" deniyor. Bu yazıyı yazmadan önce, son güncellemesiyle Mantle desteği kazanan **Sniper Elite 3**'ü test ettim. Intel i7 @3,50GHz ve Radeon 7790 kartlı bir sistemde önce DirectX 11 ile, sonra da Mantle ile benchmark yaptım. Sonuç şu: **DirectX 11** ile ortalama **%30 CPU kullanımı ve 75 FPS** aldığım bir bölümü, **Mantle** ile **%27 CPU kullanımı ve 86 FPS** ortalaması ile oynadım. Görsel olarak bir fark algılamasam da FPS artışı hissediliyordu.

Mantle bir fark yaratıyor mu? Yaratıyor. Video oyunlarında çığır açtı mı? Hayır. Ama uyumlu bir AMD kartı olan herkes için ücretsiz olduğu düşünülürse, destekleyen oyunlarda kullanmamanız için hiçbir neden göremiyorum. Aramıza hoş geldin Mantle! **-Erim**





8 + 1 = 10

YENİ WINDOWS SÜRÜMÜ DUYURULDU, AMA O DA NE?

Adı neden Windows 9 değil de Windows 10? Bu bir tür pazarlama hilesi mi? Henüz kimse tam olarak bilmiyor. Ama internette konuyu araştıran insanlar bunun üçüncü parti uygulamaların Windows 95 ve 98 sürümlerini kontrol etmek için "işletim sisteminin adı *'Windows 9'* ile başlıyorsa..." komutu veren bir kod kullanmaları yüzünden olduğunu düşünüyor. Söylenene göre Microsoft geriye uyumluluğu bozmamak adına böyle bir seçim yapmış.

Peki, Windows 10 ile gelen yenilikler neler? Her şeyden önce, Başlat menüsü nihayet geri dönüyor! Yeni Başlat menüsünü kendinize göre şekilden şekle sokabiliyor, büyütüp küçültebiliyor, üzerine sayısız uygulama yerleştirebiliyorsunuz. Windows 8'de bilgisayar kullanıcılarına mobil dayatmasında bulunan başka tuhaflıklar da geride bırakılmış. Windows Store'dan indirdiğiniz uygulamalar artık aynı masaüstü uygulamaları gibi birer pencerede açılıyor. Bu pencereler beklendiği gibi sağa sola taşınıp yeniden boyutlandırılabiliyor.

Başka platformlarda uzun yıllardır desteklenen çoklu masaüstü özelliği eklenmiş. Task View adlı bu yeni özelliği Alt+Tab'ın çok daha gelişmiş hali gibi düşünebilirsiniz. Tek bir monitörle çalışırken sanki birkaç monitörünüz varmış gibi değişik ekranlara uygulamaları "snap"leyebiliyor, ekranlar arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Henüz önizleme sürümünde çok basit bir halde bulunsa da, tüm bildirimleri tek bir çatıda toplayan Notification Center da geliştirilince epey kullanışlı olacak gibi. Dikkat çeken diğer değişimler arasında Windows Phone'larda gördüğümüz Battery Saver teknolojisinin taşınabilir cihazlar için Windows 10'a entegre edilmiş olması ve geliştirilmiş arama fonksiyonları var.

Görünen o ki yeni sürüm kesinlikle Windows 8'den daha kullanıcı dostu olacak. Son halinin 2015 ortası gibi satışa sunulması bekleniyor, teknik önizleme sürümünü ise windows.microsoft.com/tr-tr/windows/preview-iso adresinden indirip şimdiden deneyebilirsiniz. **-Erim**

BİR VEDA VE BİR MERHABA

TİTREYEN KALBİM GİBİ TİTREDİ EKRANIM

Haberin ilk yarısı pek yeni sayılmaz: Microsoft'un Windows Live Messenger hizmetini kapayıp kullanıcılarını Skype'a yönlendirdiğini biliyoruz. 2013'ten bu yana yalnızca Çin'de çalışır durumda bırakılan **Messenger** servisi, 31 Ekim itibarıyla tümüyle emekliye ayrılıyor. 1999-2014 arası on beş yıl yayında kalan Messenger'ın tabutuna son çivi de böylece çakılmış oluyor. Microsoft giderayak bir de jest yaptı ve @messenger adlı Twitter hesabını Facebook'a devretti.

Haberin ikinci yarısına gelince; Nokia'nın Microsoft bünyesine katılışı bizim için üzücü ama Nokia için sevindirici bir gelişmeydi. iPhone sonrası dönemde pazar payı gitgide küçülen firmayı Microsoft kurtardı desek yeridir. Her ne kadar Windows Phone işletim sistemi rakipleri kadar tutulmasa da, Lumia serisi telefonlar hatrı sayılır bir başarı elde etti. Microsoft şimdi işi bir adım öteye götürüyor ve Lumia serisi telefonlara kendi adını veriyor. Diğer bir deyişle bundan böyle çıkacak Lumia serisi telefonlar Nokia Lumia değil, **Microsoft Lumia** olarak adlandırılacak.

Nokia denince ister istemez konuya duygusal yaklaşıyoruz ama bu haber markanın sonu demek değil. Giriş seviyesi telefonlar (örneğin Nokia 130) yine Nokia ismini taşımaya devam edecek. Ayrıca biz her ne kadar Nokia'yı bir cep telefonu markası olarak tanısak da, halen bünyesinde 57.000 insan çalıştıran firmanın network altyapısı, konum bilgisi ve teknoloji geliştirme alanlarında çalışmaları devam ediyor. **-Eren**





HOŞÇA KAL MSN!

"Dılın!" diye bir mesaj sesi gelir, mesajın geldiği pencere turuncu-mavi yanıp sönmeye başlardı. Ekran titretmeler, en yaratıcı smiley'leri kullanma yarışmaları, milletin kullanıcı adı altındaki kutucuğa yazdığı birbirinden utandırıcı mesajlar... Hoşlandığım ilk kızla böyle bir ortamda muhabbet etmiştim işte. Saatlerce yazı dolu ekranlara bakmış, "Dılın!" ses efektiyle kalbimin hoplayışlarını yutmuştum. İkimiz de çok çekingendik, ikimiz dışında her şeyi konuşuyorduk sanki. Haftalarca açılamadık birbirimize. Arada bir annemler evin telefonunu kullanarak aşkımıza mani oluyordu. Kız, ben ve dial-up bağlantıdan oluşan aşk üçgenimize modem dayanmıyordu. Gecenin körlerine kadar klik-klak klavye sesleriyle otururduk. Birbirimize o sırada hangi müzikleri dinlediğimizi anlatırdık. Tuhaf tuhaf animasyonlu smiley'ler çıktı bir ara, hayatımız değişti falan.

Kendiminkini hatırlamıyorum, ama onun profil resmi Avril Lavigne'di. Birbirimizin ekranını titretmekten oluşan bir ilişkimiz oldu, yaşandı ve bitti. Ondan sonra MSN'in fazla yüzüne bakmadım, ama ne yalan söyleyeyim, gidişin üzdü beni be MSN. Sen bir neslin sosyal hayatının tohumlarını ektin. Külüstürlüğüne ve sonraki sürümlerindeki hatalarına rağmen seni hep gülümseyerek hatırlayacağım. Hoşça kal. **-Erim**



TWITPIC ARTIK YOK

800 MİLYON RESİM SON ANDA KURTULDU

Facebook, sözde sildiğimiz fotoğrafları aslında görünmez yapıp yıllarca saklamaya devam ediyor diye az yakınmadık. Ancak işin bir de diğer yüzü var: İnternette bir yerde durduğunu sandığınız görselleriniz bir anda ortadan kaybolabilir.

Sosyal ağların hayatımıza sızdığı ilk dönemde, Twitter ile bağlantılı çalışan üçüncü parti bir hizmet olarak karşımıza çıkmıştı Twitpic. Mayıs 2011'de Twitter kendi resim paylaşım hizmetini devreye sokana dek birçoğumuz için vazgeçilmezdi. Ancak işler beklendiği gibi yürümedi ve Ekim 2014 itibarıyla Twitpic kepenkleri indirdi.

Geçtiğimiz iki ay içinde yaşanan sürecin bizi esas ilgilendiren kısmı, bu zamana dek servise yüklenen 800 milyon resmin silinecek olmasıydı. Teknoloji sitelerini takip etmeyen birçok insanın bu olaydan hiç haberi olmadı. Haberi olanlarsa Twitpic'e yükledikleri resimleri topluca indirmeye çalıştığında .zip dosyasının boş ya da bozuk çıkması gibi sorunlar yaşadı.

Geocities ve Google Reader'da olduğu gibi, kapanacağı duyurulan servislerin yedeğini alan Archive Team adında bir ekip var, belki duymuşsunuzdur. Aynı ekip, internet tarihinin ve dijital kültürün önemli bir parçası olan bu resimleri kurtarmak üzere tekrar harekete geçti. Ancak Twitpic, siteye çok fazla yüklenildiği gerekçesiyle bu çabanın önünü kesti. "Resimlerin yedeklenmesi için maddi ne gerekiyorsa ben karşılayacağım" önerisinde bulunanlar dahi oldu, ancak her nedense Twitpic'in kurucusu Noah Everett bu önerileri yanıtsız bıraktı. Son anda yapılan bir açıklamayla, "Twitpic'i bağımsız tutmak için bir yol bulunamadığı" gerekçesiyle tüm resimlerin Twitter'a devredildiği duyuruldu.

İşin iç yüzünde neler döndüğünü bilemiyoruz tabii. Ancak buradan çıkarmamız gereken ders açık. TwitPic kullanmamış olabilirsiniz, daha önce benzer bir olay başınıza gelmemiş olabilir. Ancak bir gün uyandığınızda yerinde yeller estiğini görmek istemiyorsanız, dijital ortamdaki verilerinizi kimlere emanet ettiğinizi gözden geçirmenizde fayda var.



DUCKDUCKGO

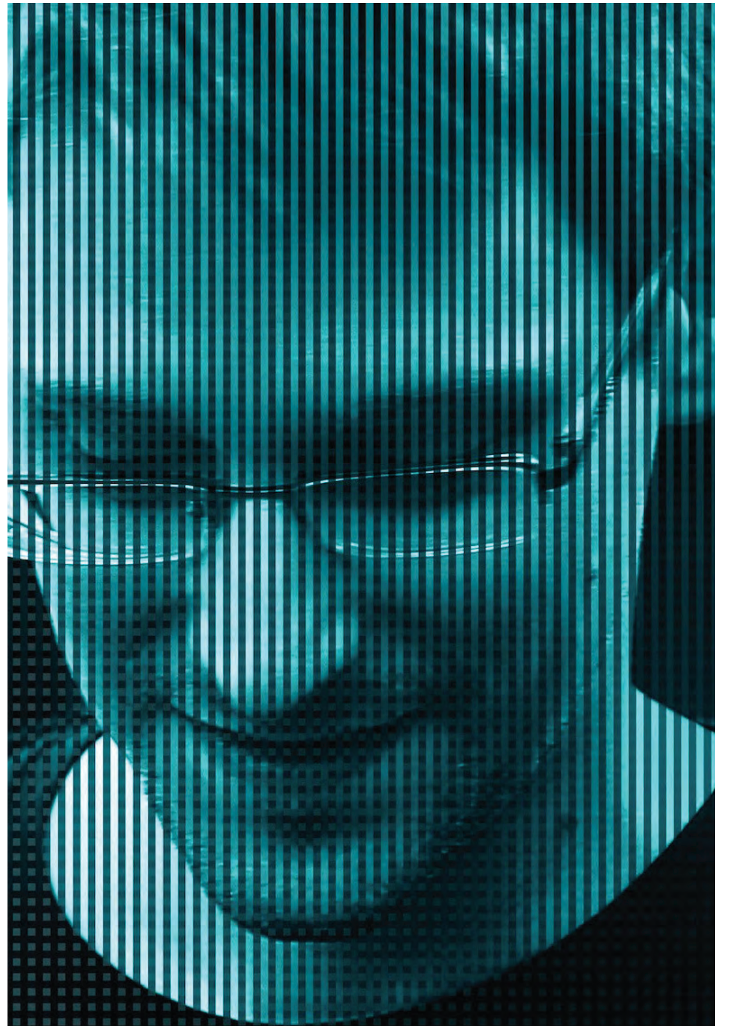
YAĞ SATARIM, BAL SATARIM...

Bazen ailemize, en yakın arkadaşlarımıza sormaktan çekindiğimiz soruları Google'a soruyoruz. Arama çubuğuna yazdıklarımızın bir önemi yok sanıyoruz. Ancak Google, diğer birçok ücretsiz hizmet gibi ekmeğini hakkımızda veri toplayarak kazanıyor. Evvelki ay bu sayfalarda, Google ile aranızda aracılık yaparak gizliliğinizi koruyan StartPage.com'u tanıtmıştık. Bu kez başlı başına onun yerini alabilecek harika bir alternatif öneriyoruz: DuckDuckGo.

DuckDuckGo aslında ta 2007'den beri hizmet veriyor. Ancak özellikle geçtiğimiz yıl ortaya çıkan skandallar sonrasında kullanıcı sayısında çok büyük bir artış yakalamış durumda. Çeşitli Linux dağıtımları ve tarayıcılar varsayılan arama motoru olarak artık DuckDuckGo'yu kullanıyor. iOS 8 ve OS X Yosemite itibarıyla Apple ürünlerinde de alternatif bir arama motoru olarak sunulmaya başlandı.

Doğruya doğru, henüz her aramada Google kadar başarılı değil. Ancak gizliliğinizi korumanın ötesinde, onu Google'dan daha kullanışlı yapan Instant Answers gibi şaşırtıcı özellikleri var. En kötü ihtimalle arama çubuğuna örneğin "!g oyungezer" yazıp aramayı Google'a yönlendirebiliyorsunuz (bunun gibi daha yüzlerce "!bang" var). Gelirinin bir kısmını benzer hizmetlere bağışlayan DuckDuckGo ufacık ekibiyle, on binlerce çalışanı olan büyük firmalara kafa tutuyor.

Bir de gereksiz bilgi: Arama motorunun adı "duck, duck, goose" adlı çocuk oyunundan geliyor ki biz bu oyunu "yağ satarım, bal satarım, ustam ölmüş ben satarım" olarak biliyoruz.



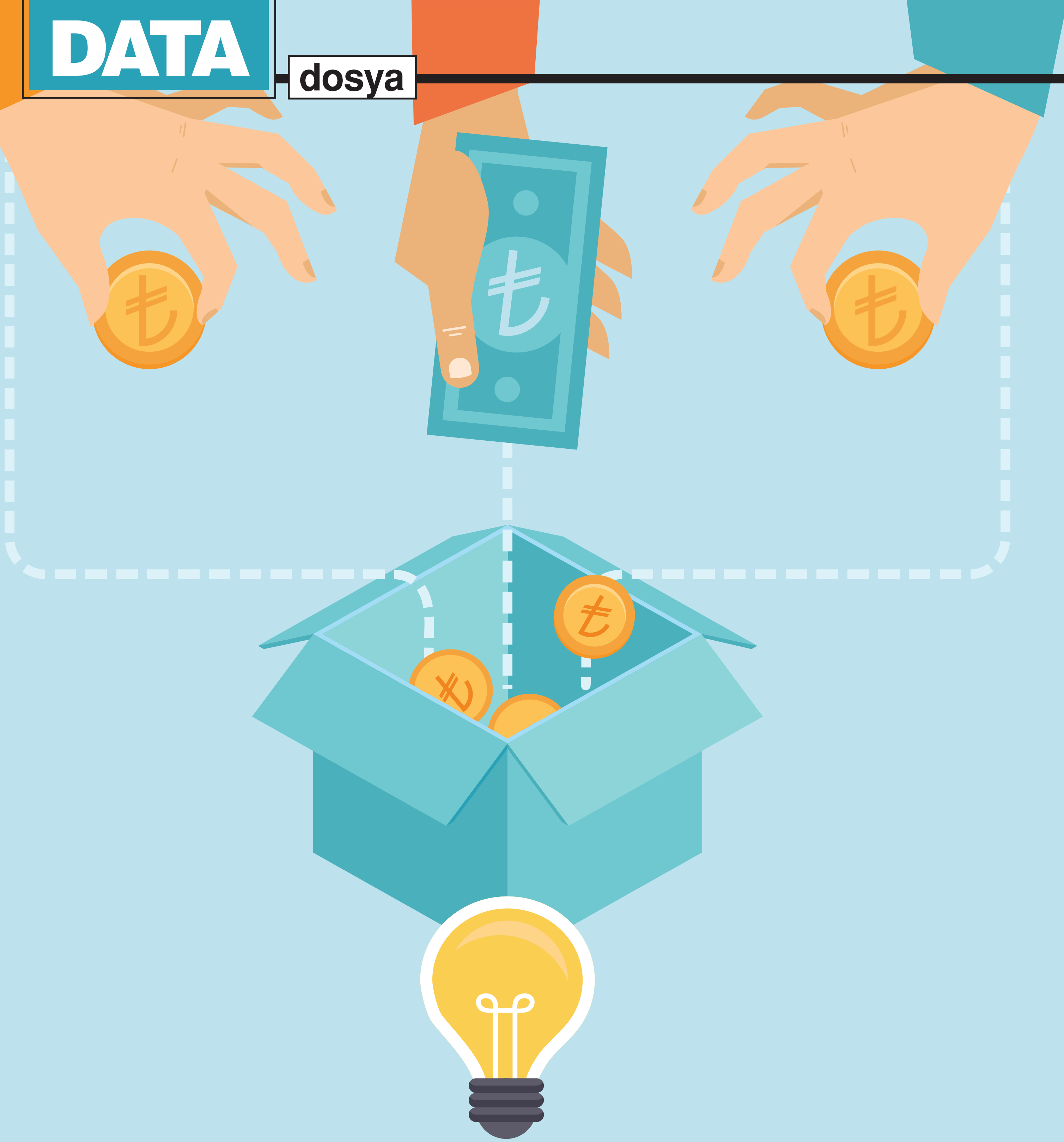
CITIZENFOUR

GERÇEK BİR KAHRAMANLIK ÖYKÜSÜ

"Laura, şu aşamada sana söz vermekten fazlasını yapamıyorum. İstihbarat alanında görevli, kıdemli bir devlet çalışanıyım. Seninle iletişim kurmamın ne derece tehlike arz ettiğini anladığını umuyorum. Bilmelisin ki geçtiğin her sınır, yaptığın her alışveriş, aradığın her numara, kesiştiğin her baz istasyonu, arkadaşların, ziyaret ettiğin siteler ve attığın her başlık, erişimi sınırsız bir sistemin ellerinde. Belgeleri yayımlaman durumunda benimle olan ilişiği büyük olasılıkla hemen ortaya çıkacak. Senden tek ricam, bu bilgilerin Amerikan halkına kesin surette ulaşmasını sağlaman. Teşekkürler, ve dikkatli ol." –Citizen Four

11 Eylül sonrası dönemde ABD'deki "ulusal güvenlik" işinin ne derece ciddiye bindiğini biliyoruz. Biliyoruz, çünkü NSA ve diğer istihbarat teşkilatlarından bilgi sızdıran insanlar var. Biliyoruz, çünkü elindeki gücü suistimal edenleri ifşa edebilmek adına kendi özgürlüğünü feda eden insanlar var. Edward Snowden var. Snowden kimileri için bir vatan haini, kimileri içinse bir kahraman. Ve şimdi, onu daha yakından tanıma şansımız var.

İlk gösterimi 10 Ekim'de New York Film Festivali'nde gerçekleştirilen *Citizenfour*, şifreli e-postalarında bu takma adı kullanan Snowden'ın, gazeteci Laura Poitras ve Glenn Greenwald ile Hong Kong'daki görüşmelerini konu alan bir belgesel. Türkiye'de gösterime girip girmeyeceği henüz belli değil, ama ismi aklınızın bir köşesinde bulunsun. Tanıtım videosunu *citizenfourfilm.com* adresinden izleyebilir, Snowden'ın gönderdiği ilk e-postaları *wired.com/2014/10/snowdens-first-emails-to-poitras* adresinden okuyabilirsiniz.



HERKES 1 LİRA VERSE...

KİTLE FONLAMASI DÜNYAYI DEĞİŞTİRİYOR

-EREN OKKA

Para, para, para. Bu sözü gerçekte Napolyon söylememiş olabilir, ama kim uydurduysa iyi uydurmuş. İstesek de istemesek de dünyada işler parayla yürüyor. Paraya dokununca kendini adeta kirlenmiş hisseden bir insan olarak diyorum bunu. Mutluluğun değil ama görece rahat bir yaşamın anahtarı para. Dünyayı yerinden oynatmak için bir kaldıraç. Paranız kadar güçlü değilsiniz ama paranız varsa daha güçlüsünüz.

Yeryüzündeki en büyük sorunlardan biri paranın dengesiz dağılımı. Dünya genelindeki toplamın zaten yarısı bir avuç insanın yönetiminde. Bizim

gibi normal insanlarsa elindekini nereye harcayacağını şaşırıyor. Nihayetinde, gerçekleşmesi parasız mümkün olmayan birçok güzel fikir hayallerde kalıyor.

Son iki yılın en önemli gelişmelerinden biri çevrimiçi *crowdfunding*'in hayatımıza girişiydi. Türkçede kitle fonlaması, kitlesel finansman ya da imecefon gibi isimlerle anılan bu yöntemi biz oyun severler **Kickstarter** aracılığıyla toplanan paraların olanak verdiği harika oyunlarla tanıyoruz. Tim Schafer'ın *Broken Age*'ine, Brian Fargo'nun *Wasteland 2*'sine ya da ülkemizden çıkan *Monochroma* gibi oyunlara birçoğumuz destek oldu.

Kitle fonlaması her şeyi çözüme kavuşturan bir sihirli değnek değil, ancak bugüne dek başka türlü mümkün olmayan projelere bir çıkar yol sağladığı aşikâr. Biz sadece Kickstarter ve belki birkaç tanesinin daha ismini bilsek de bu işi yapan yüzlerce site var. Türkiye'de dahi dört adet benzer hizmet sağlayan site çalışır durumda. Bu dosyadaki başlıca amacımız da hem size bu hizmet ve projeleri tanıtmak, hem de paranızı daha akıllıca harcamanıza önayak olmak.

NASIL ÇALIŞIYOR?

Kickstarter'da bugüne dek incik boncuktan Oscar ödüllü belgesele kadar 70 bini aşkın proje için toplam 1,4 milyar dolar para toplandı (güncel rakamlar için bkz. **kickstarter.com/help/stats**). Bu muazzam rakamları görünce, aklında veya yapım aşamasında güzel bir projesi olan, "ah bir de param olsa" diye yakınan insanlar ister istemez buraya akın ediyor.

Önceden uyaralım: Kickstarter'da bir proje başlatmak için Amerika Birleşik Devletleri, Birleşik Krallık, Kanada, Avustralya, Yeni Zelanda, Hollanda, İsveç, Danimarka, Norveç veya İrlanda'da ikamet etmeniz ya da bu ülkelerde yaşayan güvenilir bir tanıdığınız olması gerekiyor. Aksi takdirde paracıkları toplamanız mümkün değil. Türkiye›deki duruma yazının ilerleyen kısımlarında tekrar değineceğiz. Dahası, elbette ki projenizin Kickstarter kurallarına uygun olması şart. Eğer karmaşık bir ürün, örneğin elektronik bir cihaz yapacaksanız, önceden bir prototipini üretmeniz gerekiyor. Gerçekçi üç boyutlu çizimlerle projeyi başlatmanız mümkün değil. Bunun haricinde, bir hastalığı iyileştirdiği iddia edilen ürünler, nefret suçu teşkil eden projeler, politik amaçlı bağış toplamak, pornografik içerik ve silah gibi ürünler Kickstarter tarafından yasaklanmış durumda. Diğer sitelerin de benzer kuralları var.

Projenin detaylarını siteye girerken öncelikle "31 Aralık 2014'e kadar 1337 dolar" gibi bir hedef seçmeniz gerekiyor. Belirlediğiniz tarihe kadar hedefi tutturabilirseniz ne âlâ. Kickstarter "ya hep ya hiç" modelini benimsediği için, hedefe ulaşılamadığı takdirde proje sahibinin cebine beş kuruş dahi girmiyor. Kickstarter'ın söylemine göre bu model, destekçiler adına riski azalttığı için daha çok insanın destek olmasını sağlıyor. Toplanabilecek paranın bir üst sınırı yok. Belirlediğiniz asgari ücret aşıldığı takdirde ne kadar toplandıysa hepsini alıyorsunuz. Alt sınırı alçak tutup "stretch goals" vasıtasıyla gerçek hedefleri belirlemek, projeyi başarıya ulaştırmak adına sıkça kullanılan taktiklerden biri.

Aslına bakarsanız "alan razı, veren razı" olduğu sürece projede aman ödüller dağıtmanız gerekmiyor. Lakin "bu projeye 50$ katkıda bulunduğunuz takdirde istediğiniz bir parçayı sizin için ıslıkla çalacağım" derseniz, kolay gelsin. Maksat, insanlara projeye destek olmaları adına geçerli nedenler sunmak ve onları özendirerek harekete geçirmek. Her bütçeye uygun ödüller belirlemek önemli. "1$ verirseniz kalbim sizinle", "10$ verirseniz oyunumu ilk siz oynayacaksınız", "100$ verirseniz oyunumdaki bir karaktere sizin adınızı vereceğim", "1000$ verirseniz sizinle Boğaz'da balık-ekmek yiyeceğim" gibi makul(?) bir sıralama izleyebilirsiniz.



#ResistComics adlı çizgiroman antolojisi, Kickstarter üzerinden başarıya ulaşan projelerden biriydi. *(Çizim: Zeynep Özatalay)*

Kickstarter projenizi hayata geçirmek için bir tanıtım videosu çekmeniz şart değil, ancak önemli. İnsanlar beş dakikalık bir videoyu izlemeyi beş dakika boyunca yazı okumaya genellikle tercih ediyor. Videoda somut bir şeyler gösterip güven ortamı yaratabilirseniz projenin başarı şansı artacaktır. Ardındaki hikâye ile beraber sunulan projeler de genellikle daha başarılı oluyor. Konuyla ilgili daha detaylı bilgileri Kickstarter'ın Creator Handbook sayfasında bulabilirsiniz. Hemen her site benzer bir rehber sunuyor.

Son olarak not düşelim: Kickstarter bu işi kara kaşınıza kara gözünüze

VURGUN

Başarıya ulaşan bir projeye destek olduğunuzda, ödüllerle ilgili olarak iki çeşit sorun yaşayabilirsiniz.Bunlardan ilki, düşük bir ihtimal de olsa, proje sahibinin düpedüz dolandırıcı çıkması. Daha önce örnekleri yaşandığı için Kickstarter gibi platformlar artık daha temkinli davranıyor. Yine de aynı temkini sizin de göstermenizde fayda var. Türkiye kaynaklı platformlarda, anladığımız kadarıyla proje sahibi ile destekçileri arasında mesafeli satış sözleşmesi imzalanmış sayılıyor. Dolayısıyla başınıza böyle bir olay gelirse şikâyetçi olabilirsiniz.
İkinci olasılık, proje sahibi iyi niyetli olsa da, ortaya çıkan beklenmedik sorunlar nedeniyle ödülünüzü geç ya da eksik almanız. Bilindik bir örnek olarak *Broken Age*'i gösterebiliriz: Kendine 400 bin dolar hedef belirleyen proje 3,3 milyon dolar toplamıştı. Buna rağmen oyunun söz verilen tarihe yetiştirilemeyeceği anlaşılınca iki bölüme ayrılması gerekti.



South Park sevenler için bir önerimiz var: 18. sezonun "Go Fund Yourself" adlı ilk bölümü, bizimkilerin kısa yoldan köşeyi dönmek adına Kickstarter'a başvurmasını konu alıyor. Diziyi southpark.cc.com adresinden ücretsiz olarak izleyebilirsiniz.

New York Times gazetesine verilen bu ilan, Indiegogo'nun en hızlı başarıya ulaşan projelerinden biriydi.

WHAT'S HAPPENING IN TURKEY?

People of Turkey have spoken:
WE WILL NOT BE OPPRESSED!



Alternatif Bilişim Derneği'nin düzenlediği ve geçen sayımızda izlenimlerimizi aktardığımız Internet Ungovernance Forum etkinliği de kendini Indiegogo'dan finanse etti.

HANGİ PLATFORMU SEÇMELİ?

İhtiyaç duyduğunuz finansal kaynağı sağlamak için kitle fonlama yolunu mu denemek istiyorsunuz? Türkiye'de yaşıyorsanız ve desteklenen ülkelerden birinde yaşayan güvenilir bir yakınınız yoksa Kickstarter işine hiç girmeyin. İlla ki girecekseniz de bu konuda deneyimli birine danışın. Yabancı siteler arasından şu anda en makul seçim Indiegogo. Hedeflediğiniz para miktarı toplanmasa dahi toplandığı kadarını alabilmek önemli bir avantaj. Ancak bu durumda Indiegogo'nun %4 değil %9 komisyon aldığını unutmayın. Türkiye kaynaklı siteler söz konusu olduğunda zaten şu an seçebileceğiniz topu topu dört tane site var. Hepsine iyice bakın; şimdiye kadar fonladıkları projeleri, kurallarını, alınan komisyon miktarını gözden geçirin. PayPal'ın aldığı %2,4 ile %3,4 arasında değişen hizmet kullanım bedelini ve ödemeniz gereken vergi miktarını da hesaba katmayı unutmayın.

hayran olduğu için yapmıyor. Projeniz hedefine ulaştığı takdirde toplanan paranın %5'ini haklı olarak kendi alıyor. Benzer şekilde, örneğin ABD için Amazon %3-5 arası kredi kartı işlem ücreti kesiyor.

ALTERNATİF MODELLER

Kickstarter bu alanda hizmet veren ne ilk ne de tek site. Alternatifler arasından en çok tercih edilenlerden biri **Indiegogo**. Bu sitenin başlıca avantajı, Kickstarter'ın "ya hep ya hiç" modelinin aksine, hedeflenen para miktarına ulaşılamasa da ne toplandıysa o kadarını almanıza olanak tanıması. Esnek fonlama modeli her zaman işe yaramasa da (hedeflediğiniz miktarın yarısını alıp ürünün yarısını mı yapacaksınız?) Indiegogo'yu tercih etmek için geçerli bir neden.

Kickstarter, Indiegogo ve benzeri sitelerin sunduğu fonlama modeli tek seferlik ödemeler üzerine kurulu. Buna alternatif olarak sürekli fonlama sağlayan hizmetler de var. Siz siteye projenizi giriyorsunuz, dileyen insanlar size her ay bir miktar ödeme yaparak destek oluyor. Bu yöntem özellikle düzenli aralıklarla yeni içerik üretenler için gayet faydalı.

Bu tarz sitelerden biri 2010 yılından beri hizmet veren **Flattr**. Bir nevi dijital bahşiş kutusu olarak çalışan sisteme giriş yaptıktan sonra kendinize aylık bir bütçe belirliyor ve hesabınıza para aktarıyorsunuz. Daha sonra bu bütçe YouTube, Instagram, Soundcloud gibi sitelerde ay içinde "beğen"diğiniz içerikler arasında paylaştırılıyor. Bütçeniz sabit olduğu için onu yanlışlıkla aşmanız gibi bir durum söz konusu değil.

Benzer bir hizmeti haftalık ödemelere olanak tanıyan **Gratipay** (eski adıyla Gittip) sağlıyor. En az 10$ olmak üzere belirlediğiniz miktarda para her perşembe günü hesabınızdan çekiliyor ve destek olmak istediğiniz kullanıcılara aktarılıyor. Şu an 3 bin civarı aktif kullanıcısı bulunan sitede her hafta yaklaşık 13 bin dolar el değiştiriyor. Bu servis özellikle açık kaynaklı yazılım geliştiricileri tarafından tercih ediliyor.

Son olarak bir diğer popüler platform olan **Patreon**'dan bahsedelim. Müzisyenler ve YouTube kanalı sahipleri gibi deyim yerindeyse "sürekli müşterisi" (patron) olduğunuz insanlara düzenli olarak ödeme yapmanızı sağlıyor Patreon. Misal, şahsen en sevdiğim çevrimiçi karikatür sitelerinden *Saturday Morning Breakfast Cereal*'ın çizeri Zach Weinersmith, daha yeni katıldığı bu site üzerinden ayda yaklaşık 9 bin dolar kazanıyor. Patreon ve benzeri siteler, sevdiğiniz işi yapmaya devam edebilmeniz için harika bir fırsat.

TÜRKİYE'DEKİ VAZİYET

An itibarıyla Türkiye'de hizmet veren dört platform var:

crowdfon.com: Eski adı Projemefon olan site artık CrowdFON olarak biliniyor. 2011 yılında kurulan platform aynı zamanda Türkiye'nin ilk kitle kaynağı kullanımı uygulaması. Sitede istatistik verilmediği için kendimiz saymamız gerekti; şimdiye dek 62 projenin 12'si (%19,4) başarıya ulaşmış ve 74.902TL toplanmış. CrowdFON, başarıya ulaşan projelerden %12 komisyon alıyor.

biayda.com: 2012'de açılan Bi'Ayda, yaratıcı projelere destek sağlayan, kendi deyimiyle bir "ime-



2012 yılında Beyaz Saray'ın resmi sitesinde Death Star'ın üretimi için 34.435 imza toplanmıştı. Beyaz Saray, Star Wars hayranlarını mest eden bir yanıt verse de talebi nazikçe geri çevirmişti. İnsanlar pes etmedi. Bu kez bir Kickstarter projesi açıldı ve şaka olmasına rağmen 328.613£ (yaklaşık 1,2 milyon TL) para toplandı...



Van'ın Muradiye ilçesinde bulunan Sarımehmet İlkokulu öğrencilerinin kazak, pantolon ve okul malzemeleri gibi ihtiyaçlarını karşılayabilmek adına Indiegogo'dan açılan yardım kampanyası, 3082$ topladı.

Düşünün ki 10$ karşılığında bir patates salatası yapacağınızı belirten bir Kickstarter projesi başlatıyorsunuz. Ama insanlar size 55.492$ veriyor... Eğer Kickstarter bize bir şey öğrettiyse, o da her şeyin mümkün olduğudur.

cefon" platformu. Her proje -sitenin isminden de anlaşılacağı üzere- 1 ay açık kalıyor. Şimdiye dek 29 proje içinden 8 tanesi (%27,6) başarıya ulaşmış ve 38.044TL toplanmış. Başarıya ulaşan projelerden %7,5 komisyon alınıyor.

fongogo.com: Yaklaşık bir yıldır açık olan Fongogo, rakiplerinden farklı olarak birey veya şirketler için "ya hepsi ya hiç" modelini, sivil toplum kuruluşları içinse "hepsi kalsın" modelini uyguluyor. Şimdiye dek 55 projeden 21 tanesi (%38,2) başarıya ulaşmış ve 90.297TL toplanmış. Fongogo proje başına %7 + KDV komisyon alıyor.

fonlabeni.com: 2013'ten beri hizmet veren FonlaBeni'nin istatistik sayfası boş bırakıldığı için yine iş başa düştü: Şimdiye dek 74 projenin 33 tanesi (%44,6) başarıya ulaşmış ve 35.485TL toplanmış. Yalnız aralarında hedefi 1TL olan projeler de var, dolayısıyla başarı oranı aslında biraz daha düşük. FonlaBeni başarılı projelerden %9 komisyon alıyor.

Popüler yabancı platformlara ülkemizden katılan projelere baktığımızda yine sayıca epey az olduklarını görüyoruz. Kickstarter'a şimdiye dek Türkiye'den 79 adet proje katılmış ve 35 tanesi (%44,3) fonlanmış. Indiegogo'da ise Türkiye'den 116 adet katılımcı var ve 27 tanesi (%23,3) tamamen finanse edilmiş. Bu projelerin birçoğunun ülkemize dair belgesel ve benzeri içerikler hazırlayan yabancılara ait olduğunu da belirtmek gerek.

Görünen o ki ülkemizde kitle fonlama kültürünün gelişmesi için daha zamana ihtiyaç var. Gerekli yasal zemin bulunmuş olsa da böyle bir şeyin mümkün olduğu henüz pek bilinmiyor ve belki de yeterince güven vermiyor. Hâlbuki kitlelerin gücünü ardına alan bu yöntem, başka türlü mümkün olmayan projeleri gerçeğe dönüştürebilmek adına müthiş bir fırsat. Umarız ki paraya ihtiyaç duyanlar da, elindeki parayı nereye harcayacağını şaşıranlar da bu fırsatı iyi değerlendirir.

TÜRKİYE'DEN OYUNLAR

Bugüne dek Kickstarter'da Türkiye'den dört adet oyun projesi boy gösterdi:

Monochroma: Artık onu hepimiz tanıyoruz. Hayallerimizdeki kadar iyi bir oyun olmasa da başarılı bir projeydi *Monochroma*. Kickstarter kampanyasına 1537 kişi toplam 84.644 dolar katkıda bulundu ve Türkiye'deki oyun sektörü adına bir ilk oluşturdu.

eZone Transporters: Mobil platformlar için geliştirilen bir sonsuz koşu oyunu olan *eZone* gözünüzden kaçmış olabilir. 61 kişi toplam 5.110 dolar katkıda bulunarak projeyi başarıyla fonladı. Oyun şu sıralarda App Store, Google Play ve Windows Phone Store'dan ücretsiz olarak indirilebiliyor.

Lanista Wars: Titans: Bizi gladyatörlerin dünyasına götüren bir rol yapma oyunu olacaktı *Lanista Wars*. Üzerinde düşünülmüş, sağlam bir projeye benziyordu. Fakat 76 kişiden 2.004 dolar toplasa da 65.000 dolarlık hedefine ulaşamadı. Tamamen rafa kaldırılmadığını umuyoruz.

Sancak Beyi: Anadolu tarihi ve mitolojisini temel alan bir kart oyunu olan *Sancak Beyi*, Kickstarter macerasında 6 kişiden 276 dolar toplayabildi ve 6000 dolarlık hedefine ulaşamadı. Ama yine de oyun şu anda İstanbul'daki çeşitli kitapçılardan satın alınabiliyor.

İNTERNET GERÇEKLERİ

DABÜLÜ DABÜLÜ DABÜLÜ

İnternet ne güzel bir şey, değil mi? "HAYIR, DEĞİL!" diyen kitleler var. Sanırım internet için kullanılması gereken kelime "iyi" veya "kötü"den önce "tuhaf" olmalı. YouTube'da gecenin köründe videodan videoya sekenler anlar beni. Ama biz interneti öyle seviyoruz, onu öyle kabul ettik. Bu ay da internetle ilgili bilmediğimiz, arkadaş ortamında "ehehe ben bunları biliyorum" diye ortaya atıp muhabbet açmaya uygunluğu %100 test edilmiş yedi adet bilgiyle buradayız. **-Erim**

#1 BI' DÜNYA BİLGİ

Antik Yunan filozofları "Doğru Bilgi'ye ulaşılabilir mi?" diye kasarken Wikipedia'ya bakamıyordu sanırım. Bugün hepimiz biliyoruz ki Wikipedia'da yazan her şey tartışmasız gerçektir(!). Fakat işin tahmin etmeyeceğiniz tarafı, insanoğlunun neredeyse tüm bilgilerini barındıran bu devasa dijital kütüphanenin boyutunun, görseller ve sesler gibi ek dosyaları çıkardığınızda yalnızca 10,5GB olması! Düşünebiliyor musunuz? Yüce Wikipedia, modern bir oyunun yarısı kadar bile yer kaplamıyor!



İllustrasyon Emre Aktuna

#2 SPAM SPAM SPAM

"Tebrikler! Kol saati kazandınız! Ödülünüzü almak için buraya tıklayın." Elbette tıklamamanız gerektiğini bilirsiniz. O gördüğünüz şey masum bir kol saati vaadi değil, spam'dir. Spam, internetin belasıdır, posta kutularının çöpüdür, ilkokulda hep yalan söyleyen arkadaşınızdır, sokak lambalarına asılan fıtık tedavisi reklamlarıdır. Spam aynı zamanda internette her gün dolaşan e-postaların %70'idir.



#3 FAKİRLER ÖLSÜN

Bu bilgi "Seni paramla döverim!" demek isteyenlere gelsin. iOS'in App Store'unda 2008 yılında boy gösteren, Armin Heinrich tarafından geliştirilen uygulama I Am Rich, 999,99 dolara satılıyordu. Uygulamanın hiçbir olayı yok. 999 doları ödüyorsunuz, indiriyorsunuz, tıklayınca ekranda "Ben zenginim" anlamına gelen "I am rich" yazısı çıkıyor. Siz de bakıyorsunuz, eğleniyorsunuz. Bu kadar. Programı satın alan 8 kişi olmuş hatta. Elbette kaçırılmaması gereken bu muhteşem ürün günümüzde ise 10 dolara satın alınabiliyor.



ÇEKEMEYEN DAĞA ÇIKSIN

İnternetle yaşamaya o kadar alıştık ki, artık en ufak çekmeyişinde olay çıkarma hakkını kendimizde görüyoruz. Haklı mıyız haksız mı orasını bilemem ama, metroya inince çekmeyen o telefonlar, Everest Dağı'nda çekiyormuş! Eminim tamamen arkadaşlarınıza selfie'lerinizle hava atabilmeniz için bağlantı çekilmiştir oraya. Selfie'ler önemli tabii.

#4



#6

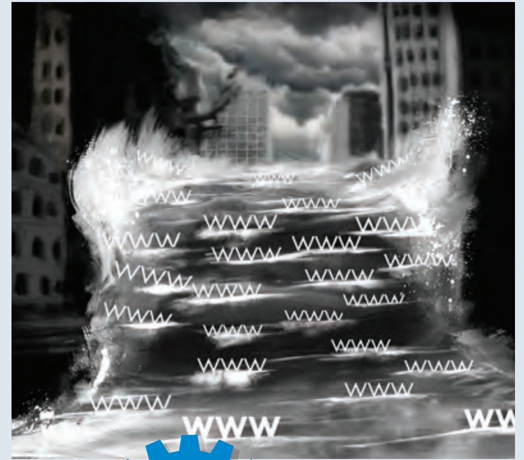


HER ŞEY KAHVE İÇİN

"Cam aç" lafının ne esprisi yapıldı bu ülkede be, öyle böyle değil. Peki ilk cam nereden çıkmış? İLK CAMI KİM AÇMIŞ? İlk cam 1993 yılında Cambridge Üniversitesi'nde kahve makinesini görebilmek için yapılmış arkadaşlar. Millet zırt pırt "kahve var mı", "kahve bitti mi" diye odaya girip durduğu için, bütün binadaki bilgisayarlara canlı yayın sağlayan bir webcam tasarlayıp, kahve makinesinin başına kurmuşlar. Ve işte ilk cam böyle açılmış arkadaşlar. Hayatımın aşkı kahve, sen nelere kadirsin!

ZOMBO.COM

İnternet artık o kadar dolu ki, adres çubuğuna tıkladıktan sonra rastgele harfler girseniz ve Enter'a bassanız, büyük ihtimalle öyle bir site bulursunuz. Çünkü internette günde 100.000'den fazla domain satın alınıyor arkadaşlar. Ağın nüfusu gitgide büyüyor, arkalara doğru ilerleyelim! İnternetin nüfusu demişken, Facebook'tan "ne güzel çıkmışsın yakışıklı oğlum, annenlere selamlar" diyen, sayfaları kenarındaki çubuğa tıklayıp sürükleyerek gezen akrabalarımızın bile internette aktif olduğu bir zamanda, internetin nüfusu kaç kişi diye merak ettiniz mi? BEN ETTİM KARDEŞİM, NE VAR YANİ. İLGİNÇ BENCE. (Yanıt 2,4 milyar bu arada.)



#7

#5



MADE IN CHINA

Troller ayık olun, sizin işi mesleğe vurmuş insanlar var. Baskıcılığıyla ünlü Çin Halk Cumhuriyeti, (Çin'e de gitsen dünya aynı demek ki) internette hükumet lehinde propaganda yapması için 300.000'den fazla devlet memurunu bilgisayar başına oturtup, tarihin ilk devlet memuru troll kitlesini yaratmış. (Gerçi bizim okulun öğrenci işleri dairesi bunlardan eskidir o alanda.)

DİRİLİŞ

DÜNYADA ÖLÜMDEN BAŞKASI YALAN

Kim sonsuza dek yaşamak ister? Bir, iki, üç... Tamam, hepimiz buradayız. Öyleyse kötü haberi veriyorum: Ölümsüzlüğün sırrını *henüz* keşfetmiş değiliz. Hayatta kalma içgüdüsünü ve neslini devam ettirme arzusunu bir kenara bırakıp, kaçınılmaz sona dek hayatın tadını çıkarmaktan başka çare yok. Ancak bu durum bizi hayal kurmaktan alıkoymuyor. Kurgu eserler ve elbette oyunlar söz konusu olduğunda, bir köşesine ölüm sonrası yaşama dair anlatılar iliştirmeyi ihmal etmiyoruz.

ÖLÜDEN ÇOK ÖLÜCÜ

Kendini ölüme yakın hissedenler ve kara büyüyle haşır neşir olmaktan gocunmayanlar için gözde mesleklerden biridir nekromansi. Ancak bu yolla iskelet, zombi ya da gulyabani suretinde dirilen bedenlere "canlı" demeye bin şahit gerekir.

Oynadığınız fantastik rol yapma oyunlarını bir zihninizden geçirin; hemen hepsinde ölü diriltme temasının bir şekilde yer aldığını göreceksiniz. Genelde kötülüğü çağrıştırdığı için necromancer olabildiğimiz oyunların sayısı, bir necromancer'a karşı savaştıklarımızdan azdır. Bu meslek ana kahramandan ziyade baş düşmana yakıştırılır; oyunda bir "kötü kalpli büyücü" varsa ölüleri diriltmek onun görevidir.

Kendimiz bu yeteneğe sahip olduğumuz oyunlar arasından akla ilk gelen örnek *Diablo II*'deki Necromancer. Kaldır iskeleti, kaldır golemi... Onlar savaşsın, sen yan gel yat. İyi iş valla. *Baldur's Gate: Dark Alliance II*'de ve *Neverwinter Nights* serisinde Animate Dead ve Create Undead gibi büyülerle iskelet, mumya, zombi neyin yaratıp yönetmek mümkündür, ancak pek etkili olduğu söylenemez. *The Elder Scrolls V: Skyrim*'deki 60 saniyelik diriltme büyüleri de aynı şekilde çok kullanışlı değildir, ama Conjuration Ritual Spell görevini tamamlayıp Dead Thrall büyüsünü açtıktan sonra işler değişir.

ÖLÜDEN AL HABERİ

"Nekromansi" sözcüğü, *ölü* anlamına gelen "nekros" ve *kehanet* anlamına gelen "manteia"nın birleşiminden oluşuyor. Diğer bir deyişle, gerçek dünyadaki karşılığı bir iskelet ordusu yaratmak değil, gaipten haber almak amacı taşıyor. Ölülerle iletişim kurmaya yönelik büyülerin köklerinin Şamanizm gibi eski tekniklere uzandığı düşünülmekle birlikte, en azından Antik Yunanistan'dan beri uygulandığı biliniyor.

Nekromansinin ilk yazılı örneğine Homeros'un Odysseia destanında rastlıyoruz. Tanrıça Kirke'den aldığı öğüt doğrultusunda Odysseus şöyle bir ayin gerçekleştiriyor:

"Ölüler cemaatına yalvarıp dua ettikten sonra, koyunları alıp boğazlarını kestim, çukurun içinde bir kara buğu saçan kanları aktı; Erebos bucağından yok olmuş ölülerin ruhları üşüşmeğe başladılar: Genç gelinler, delikanlılar, çok görmüş geçirmiş ihtiyarlar, gönülleri yeni yaslı körpe kız oğlan kızlar, tunç mızraklarla savaşta düşmüş erler; silâhları hâlâ kanlı Ares kurbanları; her yandan korkunç çığlıklarla çukura doğru koşuyorlardı; ve beni sarı korku aldı! O zaman yarenleri yüreklendirerek davet ettim: Zalim tunç ile boğazlanıp yerde yatmakta olan koyunları yüzsünler ve güçlü Hades ile merhametsiz Persephoneia tanrıları anarak ateşte yaksınlar. Ben de ölülerin özsüz güçsüz başlarına kana yaklaşmağı menettim. Teiresias sorularıma cevap verinceye kadar."

Nekromansinin özellikle Batı kültüründe bunca yer edinmesinin bir nedeni de İncil'de bahsinin geçmesidir. Varlığı kabul görmüş, ama uygulanması yasaklanmıştır. Getirilen yorumlardan birine göre nekromansi yoluyla bilgi alma işleminde, ruh suretine bürünen bir cin (daha doğrusu *demon*) rol alır. Dolayısıyla, Katolik Kilisesi bunu şeytani bir büyü olarak tanımlamıştır.



TUZLU SU İNSANI

Arizona Üniversitesi'nden Peter Rhee ve Maryland Üniversitesi'nden Samuel Tisherman'ın ortak çalışması, bedenin saatlerce "gecikmeli canlandırma" adı verilen durumda kalmasının mümkün olduğunu gösteriyor. Şimdiye dek sadece hayvanlar üzerinde denenen bu uygulama, vücudun hızlı bir şekilde soğuması için kanın boşatılıp yerine tuzlu soğuk su doldurulmasını gerektiriyor. Yaralanma hali giderildikten sonra kan geri pompalanıyor ve vücut ısısı yavaş yavaş yükseltiliyor. Vücut ısısı belli bir dereceye ulaştığında kalp kendiliğinden çalışmaya başlıyor. Tekniğin silahla yaralanmış insanlar üzerinde denenmesi için izin alınmış durumda. Eğer işe yararsa, doktorların kalp masajından umudu kestikleri andan sonra dahi "ölü" bir insanı hayata döndürmesi mümkün olacak.



ÖLÜMÜN OLDUĞU YERDE, DAHA CİDDİ NE OLABİLİR...

Şimdilerde aynen simyada olduğu gibi nekromansi de geçmişe ait bir sanrı olarak kabul görüyor. Ne oyunlardaki gibi iskelet canlandırmanın, ne de bir zamanlar inanıldığı gibi ruhları sorgulamanın bilimsel bir yanı yok. Bilgi dağarcığımız genişledikçe, yaşadığımız evrenin böyle bir evren olmadığı sonucuna vardık.

Ancak "thread necromancer"ların varlığı ne yazık ki bir gerçek. Azıcık forum kültürünüz varsa, yıllar öncesine ait bir başlığın birdenbire diriltilip gün yüzüne çıktığına siz de şahit olmuşsunuzdur. Efendim? Sen de mi yapıyorsun? Yapma güzel kardeşim...

RESPAWN IN 3... 2... 1...

Gerçek dünyada bir kez öldünüz mü geri dönüş yoktur. Fakat oyunlarda bu mantık işlemez. Perma-death yani kalıcı ölüm kuralının geçerli olduğu oyunların sayısı ne kadar az, bir düşünün. Çoğu oyunda ölmek demek en son checkpoint'ten devam etmek demektir. En kötü ihtimalle kedi misali belirli sayıda canınız olur, veyahut öldükten biraz sonra yeniden canlanırsınız. Bazen ceza olarak eşyalarınız hasar görür ya da belki biraz deneyim puanı kaybedersiniz, hepsi bu. Çoğu oyun bu "respawn" işini ya hiç açıklama kaygısı gütmez, ya da uyduruk bir kurguyla geçiştirir.

The Secret World'ün oyuncuların dirilişine getirdiği açıklama ilginçtir. Kimyamızla oynayarak bize doğaüstü güçler bahşeden "arılar", söylenen o ki ayrıca bedenimizi yeninden birleştirip canlandırabilmektedir. Hatta oyundaki bazı düşman NPC'ler, bizi öldürmeye çalışmanın bu yüzden nafile bir uğraş olduğundan yakınır.

Daha makul görünen bir açıklama *Borderlands*'inkidir. New-U Station olarak bilinen terminaller, karakterinizin DNA'sını bir nevi yaşam sigortası olarak saklamaktadır. Öldüğünüz takdirde en yakın terminal sizi kelimenin gerçek anlamıyla baştan yaratır.

EVE Online'ın (ve dolaylı olarak *Dust 514*'ün) açıklaması ise gerçeğe belki de en yatkın olanıdır. Oyunda geminiz yok edildiğinde geriye uzay boşluğunda süzülen, içinde karakterinizin bulunduğu bir metal kapsül kalır. Bu kapsül hasar alıp parçalanırsa, içindeki bir aygıt karakterinizin o anki zihninin bir kopyasını alır ve istasyondaki klonunuza gönderir. Kapsüldeki bedeniniz yok olurken, yaşamınıza klonunuzun bedeninde kaldığınız yerden devam edersiniz.

KLON SAVAŞLARI

Bir canlıyı DNA'sından yeniden yaratmak çok uçuk bir fikir değil. Kedi, köpek, koyun, keçi, inek, geyik, tavşan, fare... Bugüne dek çok sayıda hayvanı klonlamayı başardık. İnsan klonlamanın önündeki başlıca engellerden biri etik kaygılar. Fakat günün birinde bu engeller tamamen kalksa dahi bir insanı zigot halinde yaratmak ayrı, pat diye otuz beş yaşındaki halini yaratmak ayrı. Günümüzde doğal gelişim sürecini hızlandırarak veya atlatarak olgun bireyler üretebilen bir teknoloji yok ve yakın zamanda gerçekleşmesi olası görünmüyor. Bir kez öldünüz mü, deyim yerindeyse oyuna en baştan başlamanız gerekiyor.

İnsan beyninin yedeğini almak bilim-kurgu hayranlarının uzun süredir aklını çelen bir fikir. Ancak bilinç, günümüzde bilim dünyasındaki en büyük soru işaretlerinden bir tanesi. Sadece sinir sisteminin bir yan ürünü mü, yoksa daha fazlası mı? Bir insanın bedeni tamam da, benliği kopyalanabilir mi? Bu işlem gerçek bir diriliş olarak nitelendirilebilir mi, yoksa birinin kaydettiği bir oyun dosyasına bir başkasının devam etmesi midir? Eğer insan bilinci sayılara dönüştürülebiliyorsa, bu sayıların üzerinde oynama da yapılabilir mi? Sanıyorum ki dünya henüz bu soruları yanıtlamaya hazır değil. **-Eren**



DİRİLEN ÜNLÜLERDE BU AY: LAZARUS

Lazarus'un (Türkçede ismi Lazar veya Azir olarak da geçer) dirilişi, Hristiyanların inanışına göre İsa'nın mucizelerinden biridir (bkz. Yuhanna 11). Beytanya'da yaşayan Lazarus, günün birinde ölümcül bir hastalığa yakalanır. Bunun haberini alan İsa, "bu hastalık ölümle sonuçlanmayacak; Tanrı'nın yüceliğine, Tanrı Oğlu'nun yüceltilmesine hizmet edecek" der. Beytanya'ya vardığında, mezarının başında "Lazarus, dışarı çık!" diye bağırır ve dört gündür gömülü olan adamı hayata döndürür. Lazarus ismi zamanla popüler kültürde bir diriliş simgesi olarak kullanılmaya başlanmıştır. Oyun severler ise ismini başka türlü hatırlayacaktır: *Diablo*'daki zindanın on beşinci katındaki Archbishop Lazarus.

SARARMIŞ ESKİ KLAVYELERE İKİNCİ BAHAR

Geek dediğin kendi hediyesini kendi yapar. Bu ay da elinde bozuk bilgisayar parçaları birikmiş okurları düşündüm ve arkadaşınıza, ailenize, sevgilinize vs. yapabileceğiniz güzel bir hediye buldum. Yapımı son derece kolay ve ucuz. O zaman hadi kolları sıvayalım!

#1 Önce yazacağınız isme göre klavyenizden harfleri sökün. Altlarına bir kaşık sapı vs. sokup dışarı doğru ittirmeniz yeterli olacaktır. Tırnakları kırmadan çıkardığınız sürece harfleri geri de takabilirsiniz. Tuş takımının altındaki inanılmaz seviyedeki pisliği görünce kusmamaya çalışın.

#2 Çipinizi alın. Üzerinde gereksiz çıkıntılar, transistörler vs. varsa bunları bir makas veya kerpeten yardımıyla sökebilirsiniz. Çipiniz istediğiniz pürüzsüzlük seviyesine ulaşana kadar koparın, kesin, törpüleyin. Son olarak çipin üzerini nemli bir bezle silip, kurulayın.

#3 Şimdi harflerinizi çipin üzerine yapıştırıcı yardımıyla yapıştırın. Yazacağınız isimde tekrar eden harfler varsa, ya "E" için ters dönmüş "3", "A" için "4" kullanmak gibi yaratıcı yöntemlere başvuracaksınız ya da başka bir klavye daha parçalayacaksınız.

#4 Harfler yerlerine iyice sağlam şekilde oturduğunda, geriye kablosunu takmak kalıyor. Yaptığınız bu plakayı kolye vs. olarak kullanacaksanız, boyna asılacak uzunlukta bir kablo ayarladığınızdan emin olun. Bazı çiplerin köşelerinde delikler olur. Eğer sizinkinde bu deliklerden varsa, kablonuzu bunlardan geçirip öyle yapıştırın. Yoksa da yine sağlam bir şekilde yapıştırın; yapıştırıcınız güçlüyse tutacaktır.

#5 İşte bu kadar! İster duvara asın, ister boynunuza, ister sırt çantanızın arkasına... Yaratıcılığınızı konuşturun, yaptığınız işleri de bana erim@oyungezer.com.tr adresinden göndermeyi unutmayın. Haydi kolay gelsin!
-Erim

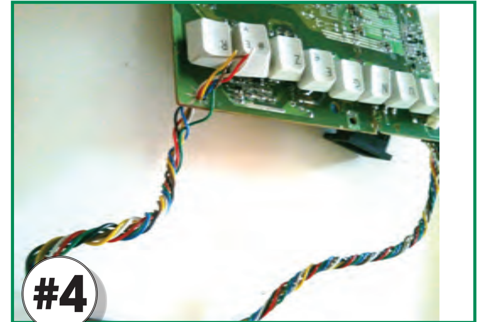

#1

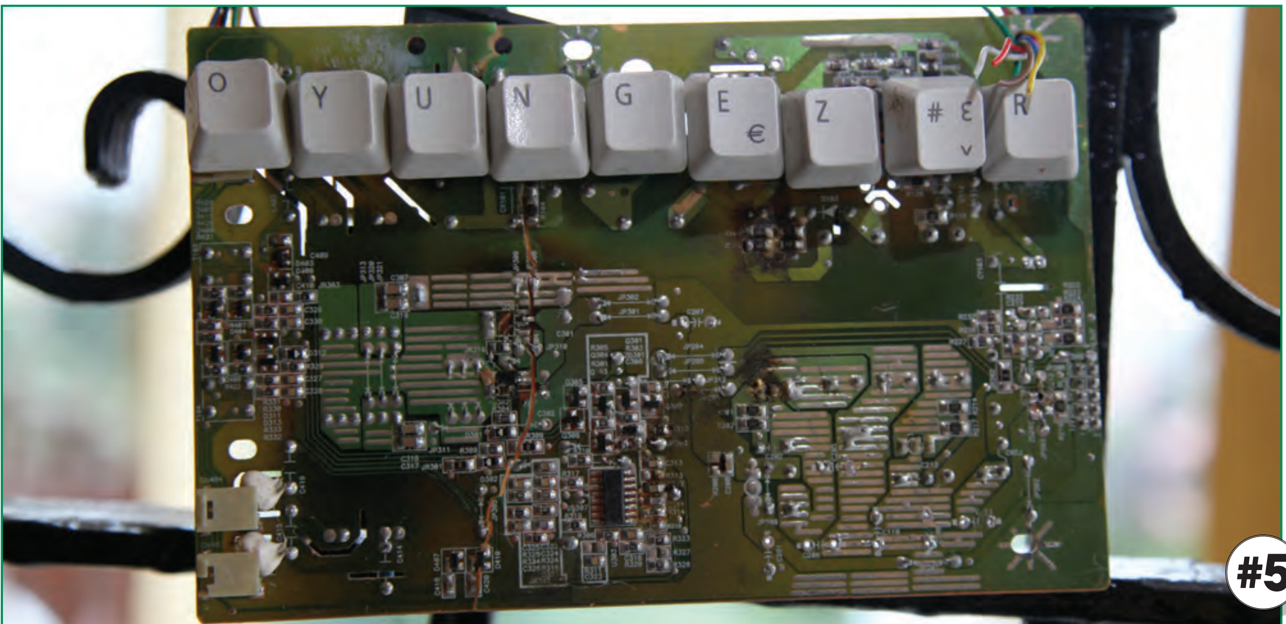

#2

GEREKEN MALZEMELER:

- Yazacağınız isme göre klavye tuşları
- Tüm harfleri üzerine sığdırabileceğiniz bozuk bir çip • Kablo • Çok güçlü yapışkan
- Kerpeten • Törpü


#3


#4



#5



Samsung Electronics Türkiye ve medya ajansı Starcom,
Galaxy Note 3 kullanarak tasarladığımız "Akıllı Bir Telefonla Hazırlanan İlk Dergi" projesiyle
26. Kristal Elma 2013-2014 Türkiye Reklam Ödülleri Yarışması'nda Kristal ve Gümüş ödül kazandı.
Samsung Curved UHD TV için tasarladığımız "Gerçek Curved UHD TV Deneyimi"
projesi de Bronz ödüle layık görüldü.*

LOG

* Medya Kullanımı / En İyi Basın Uygulaması (KRİSTAL), Medya / Ürün ve Servis / Dayanıklı Tüketim (GÜMÜŞ), Doğrudan Pazarlama / Satış Noktalarında Pazarlama (BRONZ)

ANALOG KOL

ÖNCE AVCUMUZDA, SONRA BAŞPARMAĞIMIZDA

Oyun kumandası dendiğinde aklımıza ilk önce gamepad geliyor. Uçuş simülasyonu hastası değilseniz bugüne dek elinize hiç joystick almamış olma ihtimaliniz gayet yüksek. Arcade stick'ler, direksiyonlar ve hatta gitarlar bile artık daha popüler. Lakin aramızdan yaşı tutanlara belki de ilk oyunculuk deneyimini yaşatmış olan oyun çubukları, bugün çaktırmadan da olsa hayatımızda büyük yer kaplıyor.

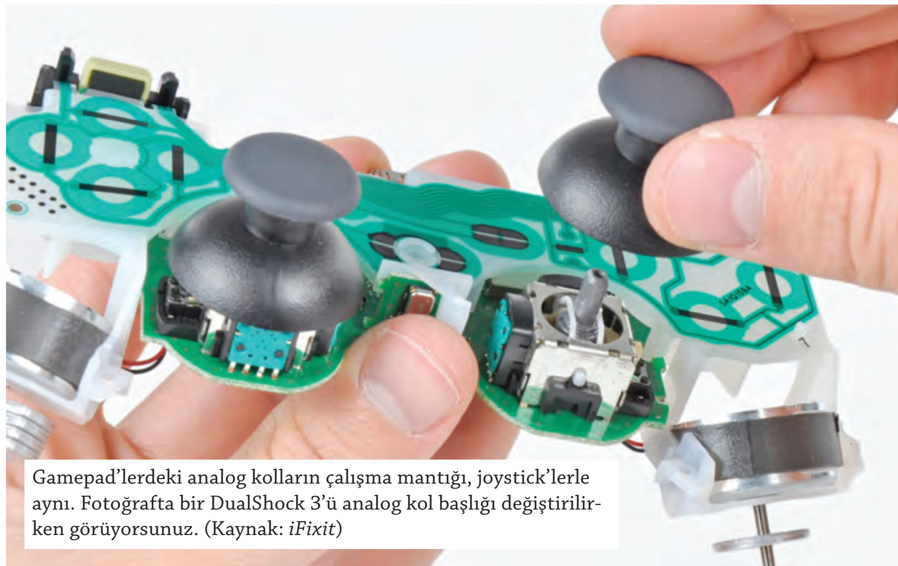
EĞLENCE ÇUBUĞU

"Joystick" sözcüğünün tam olarak nasıl ortaya çıktığı belirsiz. Kimine göre uçuş anında alınan keyifle ilintili, kimine göre "Joyce-stick" (James Henry Joyce) veya "George-stick" (Arthur Edward George) şeklinde bir insan isminden geliyor. Ama her halükarda bu aletin ilk olarak 1908 yılında Fransız mühendis Louis Blériot tarafından tasarlanan bir uçakta kullanıldığını biliyoruz. Bugün oyun çubuklarını uçuş simülasyonlarına özgü kullanıyor olmamız bir tesadüf değil.

Bildiğiniz üzere video oyunlarının tarihi yirminci yüzyılın ortalarına uzanıyor. Video oyunları için üretilen ilk joystick ise 1967 yılına ait. İki yıl sonra ateş tuşu ekleniyor, 70'li yıllarda ürünler geliştiriliyor, 1977'de çıkan Atari 2600'ün kumandası ikinci nesil oyun konsollarında standart halini alıyor. Nintendo Entertainment System çıktıktan sonra, 8-bit çağının başladığı 80'lerde ise bu kez gamepad yükselişe geçiyor.

Bu noktadan itibaren joystick'lerin saltanatı sona ermiş gibi görünse de aslında durum tam olarak öyle değil. 90'lardan itibaren hayatımıza giren Logitech WingMan, Microsoft SideWinder ve Thrustmaster FCS serisi gibi popüler ürünler bir yana, asıl olay başparmağınızın altında.

Üç boyutlu oyunların yaygınlaşmasıyla birlikte, bu oyunların beraberinde getirdiği oyun mekaniklerinin doğurduğu ihtiyaç, analog kolları tekrar hayata döndürdü. Önce 1996'da Nintendo 64 kumandasındaki tek analog kol, ardından 1997'de Sony'nin ürettiği Dual Analog Controller ve DualShock'taki kollar, bugün neredeyse yirmi yıldır oyun kumandalarının ayrılmaz bir parçası. Bir zamanlar avcumuzla kavradığımız analog kollar artık başparmağımızın altında, hepsi bu. **-Eren**



Gamepad'lerdeki analog kolların çalışma mantığı, joystick'lerle aynı. Fotoğrafta bir DualShock 3'ü analog kol başlığı değiştirilirken görüyorsunuz. (Kaynak: *iFixit*)

NASIL ÇALIŞIR?

D-pad yani yön tuşlarının çalışma sistemi basittir. Bastığınız her tuş, altındaki elektronik devreyi tamamlar ve böylelikle bağlı olduğu cihaza sinyal gönderir. Bu yöntemle ilgili temel sorun, hareket kabiliyetini dört tuş için toplam sekiz yön ile sınırlamasıdır. Analog kolda ise durum farklıdır. Devreden sürekli akım geçer ve kolun X ve Y eksenlerindeki hareket miktarı bağlı olduğu potansiyometreler ile ölçülür. Potansiyometre dediğimiz şey, değeri değiştirilebilen bir dirençtir. Analog kolun hareketi bu direncin değerini değiştirir. Direnç artıp azaldığında devreden farklı miktarda akım geçer, böylelikle o eksendeki hareket miktarı ölçülebilir. Oyun kolu en soldayken 0V, ortadayken 0,5V ve en sağdayken 1V gibi düşünebilirsiniz. Cihaz bu değeri daha sonra dijitale çevirir ve oyuna iletir.

Haberler

■ Kendi mobil **Nintendo 64**'ünüzü yapmak kulağa nasıl geliyor? Korkutucu, değil mi? Peki size, bütün gereken takım taklavatı ve yönergeleri yollama vaadindeki bir Kickstarter kampanyası linki versem? **tinyurl.com/ogzmobiln64**

■ Game Boy'dan sonra **SNES**'in de oyunları **iOS**'ta emüle edilebildi. Yazılımın adı **SiOS**. Resmi değil yalnız tabii, bilginiz olsun.

■ Bir **Game Boy** insanıysanız şahane bir 2 saat 42 dakika sizi bekliyor. Tüm Game Boy oyunlarının açılış ekranları art arda: **tinyurl.com/ogzgbacilis**

■ Oyunun hayranları **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**'i 3 boyutlu olarak yeniden yapıyor.

■ Bir başka oyuncu topluğu da **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**'ı baştan yapıyor. Ancak bu arkadaşlar olaya tersten yaklaşıyor ve oyunu 2D'ye çeviriyor. Candır.

■ Shinji Mikami, The Evil Within'de ilk **Resident Evil**'daki ilk zombiyi gördüğümüz sahneye hoş bir selam çakmış: **tinyurl.com/ogz85-zombi**

■ Xbox 360'a **GTA: San Andreas**'ın yenilenmiş hali geldi, pek güzel oldu.

■ **Sega Mega Drive**'ın hiçbir zaman piyasaya sürülmeyen çizim tabletinin ve yazılımının prototipi ortaya çıktı. 16 renkte ve 176x144'te çizim olanağı sağlıyorlar. 1987'den bahsediyoruz, burun kıvırmayınız.

■ **Final Fantasy VIII**'den Squall'ın süper karizmatik **Gunblade**'i, ünlü Man at Arms ekibi tarafından, gerçekten yapıldı. Ateşli silah kısmı çalışmıyor tabii ama görünüş bire bir. Bayıldım, hâlâ ayılamadım: **tinyurl.com/ogzgunblade**

Chrono Trigger

Chrono Trigger'da mahkeme karşısına çıkarıldığımız o an. Daha oyunun başındaki Milenyum Fuarı'nda masumca yaptığımız her şeyin önümüze bir suçlama olarak getirileceğini, hatta bizi hapse attırabileceğini nereden bilebilirdik... Hem de 16-bit bir oyunda? **-Emre**

Karakter Evrimi / Duke Nukem

Duke Nukem (1991)



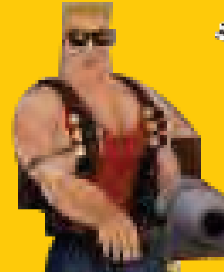
Cosmo's Cosmic Adventure (1992)



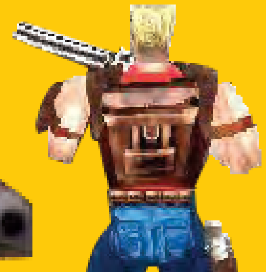
Duke Nukem II (1993)



Duke Nukem 3D (1996)



Duke Nukem - Time to Kill (1998)





Nintendo'nun Başı Psişik Güçlerle Dertte

Geçtiğimiz aylarda televizyonda yayınlanmaya başlayan *Pokémon* isimli animeyi artık duymayanınız kalmamıştır herhalde. Nereye baksak büyük bir *gazla* Pokémon muhabbeti yapan insanlar görmeye başladık. Peki ya size *Pokémon*'un aslının anime değil de bir oyun olduğunu söylesem? Şaşırdınız, değil mi? Hatta bu oyunlar yavaş yavaş Türkiye'ye de gelmeye başlıyor. 1996'dan beri Japonya'da inanılmaz bir fenomene dönüşmüş olan *Pokémon* görünüşe göre buralarda da yeri göğü sarsacak.

Ama size başka bir şeyden bahsetmek istiyorum bu ay; oyunun yapımcısı **Nintendo**'nun *Pokémon* nedeniyle yaşadığı tuhaf bir davadan.

ABD'de **Uri Geller** diye bir adam var. Bu arkadaş televizyonda, orada burada illüzyon gösterileri yapıyor ve gerçekten psişik güçlere sahip olduğunu, güçleriyle kaşık bükebildiğini iddia ediyor.

İşte bu dostumuz *Pokémon Red & Blue* oyunlarında yer alan **Kadabra** pokémon'unun kendi izni olmadan, direkt olarak kendisinden esinlendiğini söylüyor ve Nintendo'yu mahkemeye veriyor.

Aslına bakarsanız söylediği çok da boş değil. Kadabra'nın Japonya'daki adı **Yungerer**. İsim benzerliğini fark etmişsinizdir: Yungerer - Uri Geller. Eh bu pokémon'un elinde kaşıkla dolaştığını ve psişik güçleri olduğunu da düşünürseniz Nintendo'nun gerçekten de bu illüzyonist arkadaştan esinlendiğini söylemek çok da abes olmaz sanırım.

Geller, isminin izinsiz kullanıldığı iddiasının da ötesine geçiyor yalnız. Kadabra'nın alnındaki yıldızın ve karnındaki yıldırımın Nazi ordusu Waffen-SS'te kullanıldığını, dolayısıyla kendi imajını kötü etkilediğini söylüyor (Geller İsrailli bu arada). Kendi sözlerini aktarıyorum: "Nintendo beni şeytani, gizemli bir pokémon'a dönüştürdü. İsmimi ve benimle özdeşleşen imajımı kullanarak kimliğimi çaldı." Ve de açıyor olduğu davada imajına verilen bu zarardan dolayı Nintendo'dan tam 100 milyon dolar talep ediyor!

Biraz "kesin kaybederim ama Japonya'da da adım duyulsun, şanım yürüsün" hevesi hissetmedik değil. Tabii belli olmaz, ne tuhaf davalar kazanılıyor şu dünyada. 100 milyon dolar da iyiymiş yalnız. Ben de Shiroyama ismindeki karakterleri bulup onları dava etsem mi ki? Belki tutar? - **Ömer**

[Orijinal Tarih - Kasım 2000]





Davanın sonucu

Dava o kazanılan tuhaf davalardan olmadı ve düştü. Nintendo'nun Geller ve Kadabra arasında bağlantı olmadığına, hiçbir pokémon'a gerçek kişilerden yola çıkılarak isim verilmediğine dair yaptığı savunma haklı bulundu. Hiç bağlantı yok demek de biraz ayıp aslında ama demek ki bağlantının dava kazandıracak kadar ciddi olmadığına karar verildi.



Duke Nukem - Manhattan Project **(2002)**



Duke Nukem - Critical Mass **(2011)**



Duke Nukem Forever **(2011)**

Retro Ciciler

Boş zamanlarımızda necromancer'lık zanaatıyla uğraştığımız söylentileri doğrudur. Güzel cicilere rastlayınca şu bölümü bir diriltelim dedik. Bir dahaki aya ne olur, kimse bilemez (yazan da bilmiyor!) -**Ömer**



Paladone Tetris Constructible Desk Lamp Set
Dizilebilir Tetris Masa Lambaları
50$

Bu çok sevimli arkadaşları istediğiniz gibi dizip odanızda hem renkli hem sevimli bir hava yaratmanız son derece kolay. Çubuğu sona saklamayı unutmayın. *[Amazon]*



Half-Life 2 Prop Replica
Half-Life 2 Gravity Gun Replikası
145$

Odanızı toplamaya üşenenlerdenseniz Gravity Gun ile bu işi oturduğunuz yerden de yapabilirsiniz. Ola ki uzaylı saldırısına uğrarsanız da tepelerine cip atma opsiyonu cebinizde olsun. *[Amazon]*



Pac-Man Hayaleti Giysisi
Spinning Hat Retro Arcade Poncho
50$

Hayalet kıyafeti giyerek insanları korkutmak mı istiyorsunuz! Aradığınız şey bu DEĞİL! Sevimli yine de. Ama aman diyeyim sarı kafaya dikkat! *[Amazon]*



Retro-Bit Nintendo 64 Classic USB Enabled Controller
PC İçin Nintendo 64 Gamepad'i
13$

FIFA'daki vesairedeki performansını garanti edemem ama eğer ki bilgisayarınızdan N64 emülatörü ile oyun oynamayı seviyorsanız bu işi bu aygıtsız yapmamalısınız. *[Amazon]*



Mario Kutusu Kupası
Power Up Mug
12$

Mantar çorbası, bitki çayı ya da ne bileyim, eritilmiş altın içmek için birebir. Uzayda değilseniz havada süzülmüyor yalnız. *[Thinkgeek]*

MUD'LAR

Elinde tuttuğun yazılı eserin eskimişlik kokan arka sayfalarına geldiğinde aşina olmadığın bir başlıkla karşılaşıyorsun. Gözlerin istemsizce sayfaları tarıyor. Neden bahsedildiği hakkında fikir edinebilmek adına bir görsel arayışındasın ama sayfalar sana istediğin şeyi sunmuyor. Bütün alanı kelimeler kaplamış durumda. Anlam veremiyor ama merak ediyorsun. Okumaya devam etmek ister misin? Ömer Akdağ

(e)vet - (h)ayır
> e

Bu yeni paragrafa geçtiğinde *Page Master*'dan (PM) MUD'ın ne olduğunu açıklamasını bekliyorsun. "Multi User Dungeon" şeklinde terimin açılımını vererek başlıyor PM. "Ne oynardık, hey gidi, ne günlerdi..." şeklinde devam etmeye kalkıyor ama yalan söylediğini anlayacak kadar insanları tanıyorsun. Ona yöneltttiğin sorgular bakışları gören PM muzipçe gülümsüyor ve başını iki yana sallıyor. O an anlıyorsun ki MUD denen bu kavram PM'in zamanının da öncesi bir devirden gelen, onun da deneyiminin olmadığı, konu hakkında öğrendiklerini çeşitli yazıtlardan ve kısa, yakın tarihli deneyimlerden öğrendiği bir şey. Yavaşça kaşlarını çatmaya başladığını fark eden PM, MUD'ın ne olduğunu öğrenmeyi daha fazla beklemek istemediğini anlıyor ve en kısa haliyle MUD'ın ne olduğunu sana söylüyor; "grafiksiz DVO". Ardından bir anlığına susuyor ve kavramı kafanda tartmanı bekliyor.

Communication Log

Falkon: '... buy stuff by accident?'
Falkon: 'Oops. I accidentally bought a pound of weed and a liter of rum!'
Falkon falls to the ground and rolls around, laughing hysterically.

Tek kaşın havaya kalkıyor ve kısa süreliğine düşüncelere dalıyorsun. Aklında bazı imgeler oluştu lakin bunun tam olarak nasıl olabileceğini kavrayabilmek için yeterli tecrübeye sahip değilsin. Devam etmesi için PM'e ilgi dolu bir bakış atıyorsun. PM başıyla küçük, kesik bir hareket yaparak durumu onaylıyor ve devam ediyor: "Basit harita arayüzleri sunan MUD'lar da vardır ama büyük çoğunluğunda bu oyunlarda hiçbir görsel öğe bulunmaz. Örneğin, bildiğimiz anlamda DVO'larda olduğu gibi MUD'larda da oyuna karakter yaratarak başlanır. Oyuncunun oyuna ilk girdiğinde en basitinden şu tip seçeneklerle karşılaşması olasıdır". PM tek eliyle gözlerini aşağıdaki satırlara davet eden bir hareket yapıyor:

Karakterinizin adını girin:
> Whitemountain

Karakterinizin cinsiyetini girin:
[e]rkek - [k]adın
> e

Karakterinizin ırkını seçin:
[i]nsan - [e]lf - [c]üce - [m]inator - [b]uçukluk
> e

Karakterinizin sınıfını seçin:
[s]avaşçı - [b]üyücü - [o]kçu
> b

PM ellerini arkasında kavuşturup bir yandan yavaş adımlarla yürüyüp bir yandan da örnek olmasını planladığı, basit bir oyuna giriş mizanseni kurguluyor:

Yolculuğuna yeni başlayan maceracıların uğrak yeri olduğunu duyduğun kasabanın girişinde duruyorsun. Kasabanın hemen dışı, gelebilecek olası tehlikelerin fark edilebilmesi açısından ağaçlardan arındırılmış, yeşil bir düzlük olsa da biraz ileride sık bir orman başlıyor. Kasabanın etrafında orta büyüklükteki yerleşkelerde genellikle rastlanan ağaç kütüklerinden yapılma duvarlar yok. Burasının ciddi saldırılara maruz kalmayan bir yer olduğu belli. Kasabanın girişindeki binalar genellikle ahşaptan yapılma. Etrafta koşturan çocukların ve yüksek sesle pazarlık yapan insanların seslerini duyuyorsun. Az ileride duran silahlı bir korucu gözüne çarpıyor.

> konuş korucu

"Kasabamıza hoş geldin yolcu. Burası bela aramayan herkesi iyi niyetle karşılayan insanlarla doludur."

Bakışlarını keskinleştirip söylediği üç kelimeyi ağır ağır tekrar ediyor:

"Bela aramayan herkesi..."

Ardından daha olağan bir şekilde sözlerine devam ediyor:

"Ün ya da hazine arayan, ya da hayatında daha önemli işler başarmak isteyen maceracıların uğrak yeridir burası. Senin amacını bilemiyorum ama buradan (k)uzeye doğru gidersen tavernanın olduğu kasaba meydanına ulaşırsın. Belki oradakilerle biraz konuşup kendine yol haritası çizmek isteyebilirsin." Adam bu sırada seni baştan aşağı süzüyor:

Telnet british-legends.com

```
*n
Path.
You are standing on a path which leads off a road to the north, to a cottage
south of you. To the west and east are separate gardens.
*w
Flower garden.
You are in a well-kept garden. There is an unexpectedly sweet smell here, and
you notice lots of flowers. To the east across a path there is more garden.
*w
Cliff.
You are standing on the edge of a cliff surrounded by forest to the north and
a river to the south. A chill wind blows up the unclimbable and unscaled
heights. At the base of the cliff you can just make out the shapes of jagged
rocks.
*w
As you approach the edge of the cliff the rock starts to crumble. Hurriedly,
you retreat as you feel the ground begin to give way under your feet!
*leap
You are splattered over a very large area, or at least most of you
is. The rest of your remains are, evn now, being eaten by the seagulls
(especially your eyes). If you'd have looked properly before you leaped you
might have decieded not to jump!
Persona updated.
Would you like to play again?
:
```

İlk MUD

"Elf bir büyücünün büyücüler loncasına da uğramak isteyebileceğini tahmin ediyorum. Kasaba meydanının batısındaki yolda loncayı bulabilirsin. Keyifli ve belasız günler dilerim."

> k

Kasaba meydanına giden yolda yürürken yoldaki insanların sana dikkat etmediğini fark ediyorsun. Senin gibi genç maceracılara alışıklar belli ki. (D)oğu tarafındaki büyük yapıdan kılıç sesleri duyuyorsun. Tabelasında "savaşçılar loncası yazıyor". (K)uzeyindeki yol kasaba meydanına, (g)üneyindeki yol ise kasabanın girişine çıkıyor.

> k

Kasaba meydanındasın. Biraz önce duyduğun pazarlık seslerinin buradaki satıcı tezgâhlarından geldiği belli. Ancak (k)uzeyindeki tavernadan gelen sarhoş bağırışları neredeyse bunları bastırır derecede yüksek. (D)oğunda, (b)atında ve (g)üneyinde kasabanın farklı bölgelerine giden yollar bulunuyor. Etrafını gözlemlemeye devam ederken aniden tavernadan bir adam fırlıyor. Hancının bağırışlarına bakılırsa adam bir haydut ve kasadaki bütün parayı alıp kaçmaya çalışıyor. Haydudun sana doğru koştuğunu görünce elin tahta asana gidiyor.

> öldür haydut

PM susup derin bir nefes alıyor. "Sıkmadım seni umarım. Öykü anlatmaktan hoşlanırım da... Aynı şekilde öykü dinlemek ve bir şekilde bu öyküye dâhil olmak da bana mutluluk verir. MUD'lar bu nedenle ben ve benim gibiler için değerli. Ha, bu arada verdiğim öykü girişi örneğinde doğal olarak senin lisanını kullandım ancak yaptığım küçük araştırma gösteriyor ki senin lisanının kullanıldığı bir MUD yok. Bir zamanlar olduğu söylenir ama hayır, artık hayatta değil. Eğer ki MUD konusu ilgini çektiyse bilmen gereken ilk şey MUD'ların İngilizce ismi verilen lisana dair en ileri seviyede bilgi istediği olmalı. Tabii konuya tersten, daha olumlu çerçeveden bakmaktan hoşlanan bir karaktere sahipsen MUD'ları İngilizce konusundaki bilgini geliştirmek için ideal bir fırsat olarak da görebilirsin. Sana kalmış."

qt al:917>

The Grand City of Aylor

pixel dosya



NE DURUMDALAR?

"MUD'ların kökeninden ayrıntılı bir şekilde bahsetmeyi şu an için pek anlamlı bulmuyorum." PM'in bunları söyleme nedenlerinin arasında kökenler konusunda ayrıntılı bir araştırma yapmaya yeltenmekten gözünün korkması olduğunu hissediyorsun ama üstelemek niyetinde değilsin. "Yalnızca şöyle genel bir bilgi vereyim; ilk MUD, türle aynı isme sahip M.S. 1978 yapımı *MUD1*'dir. Kendinden önce gelen *Colossal Cave Adventure* ve *Zork* adlı yapımlardan ilham alınarak geliştirilmiştir. MUD türü internet teknolojisi ve bilgisayarlar yaygınlaştıkça giderek popülerlik kazanmış, ancak M.S. 1990'larda grafiğe sahip DVO'lar ortaya çıkmaya başlayınca hızla gözden düşmüştür." PM'in yüzünde bunun olayların doğal gelişimi olduğunu kabul etmekle beraber üzüntü duymaktan da kendini alamayan kişilerde görülebilen ekşi bir gülümseme dikkatini çekiyor.

"Yine de" diyerek kısa sürede toparlanıyor ve devam ediyor. PM'in gözlerinde bir anlık bir ışıltı gördüğünü düşünüyor, ama emin olamıyorsun. "MUD'lar yaşıyor. Binlerce kişinin aynı anda içinde olduğu MUD'lar görmeyi umma. O zamanlar bir daha asla gelmeyecek. Ancak 100'lerce kişinin dâhil olduğu MUD'lar mevcut ve tecrübelerim bana gösteriyor ki bu tip topluluklar genellikle ne kadar küçülürlerse o kadar olgunlaşırlar. Gerçekten de içlerinde bulunduğum kısa zaman içerisinde aralarına yeni katılanlara karşı ne kadar hoşgörülü ve sevecen yaklaştıklarını gözlemledim. Demek istediğim, eğer bir MUD'a dâhil olmak istersen orada hoş karşılanacağını bil."

Bir yandan yürüyüp bir yandan konuşmakta olan PM birden duruyor ve aniden geniş bir gülümsemeyle sana dönüyor. "Ve MUD'ların en güzel taraflarından biri de ne biliyor musun?" Kurduğu cümlelerdeki neşeyi net bir şekilde hissedebiliyorsun. Ellerini ve kollarını havaya kaldırarak devam ediyor; "Sen de yaşamışsındır eminim. Bir kitap okursun, bir film izlersin, bir oyun oynarsın ve o karşıdan baktığın dünyanın içinde olmak, o dünyada dolaşmak, maceralara atılmak istersin. Ama sana bunu sunacak bir DVO yoktur. Ama..!" Bir anlığına susuyor ve cümlesini ağır ve vurgulu bir tonla bitiriyor; "Ama o aradığın şeyi sana sunacak bir MUD muhtemelen var!"

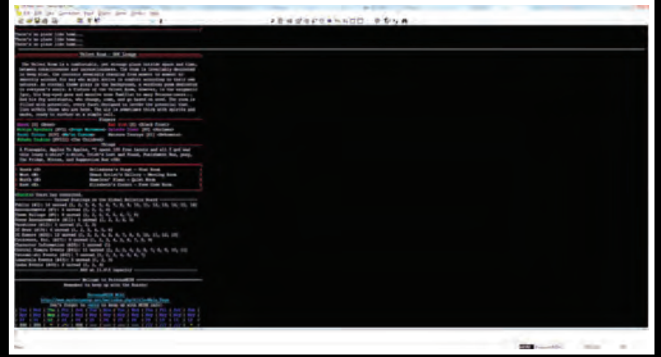
"**Hogwards**'ta bir büyücü olmak ister misin? Ya da belki bir **Pokémon** eğitmeni olmak sana çekici gelir? **Ejderha Mızrağı** yapıtlarının geçtiği diyarlarda yollara düşmek kulağına nasıl geliyor? Belki de bir **Persona** kullanıcısı olmak ilgini daha çok çeker? Hepsi için de bir MUD var! Kiminde belki 100 aktif kullanıcı var, kiminde belki 10 aktif kullanıcı var, onu bilemem. Ama seni bekleyen bir diyar, bir hikâye, bir yolculuk, bir macera orada bir yerlerde yaşıyor! Var!"

NEREDELER?

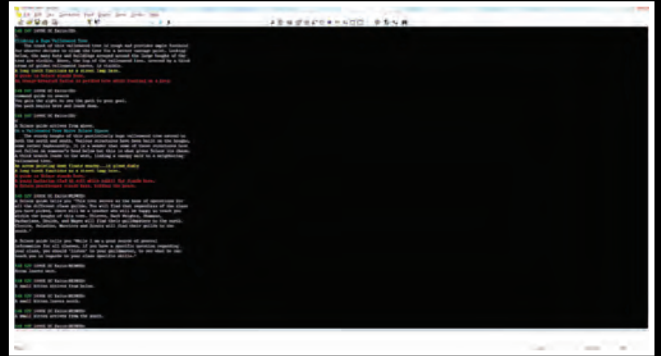
PM'in bahsettikleri bir şekilde ilgini çekiyor ancak hâlâ bahsi geçmemiş önemli bir konu var; "Bu MUD denen şeyler nerede? Nasıl ulaşılıyor?"

"MUD'lara ulaşmak oldukça kolay" diyerek adeta düşüncelerine cevap verircesine konuya giriyor PM. "MUD'lar bilgisayarlara indirilip kurulmaya ihtiyaç duymazlar. Genel olarak iki şekilde erişilebilirler. Birincisi küçük bir Telnet yazılımı ile, ikincisi de bu yazılımın işini yapan bir internet sitesi ile."

"İkinci yöntemi tercih edeceksen çok kişinin kullandığı mudconnect.com'u tavsiye edebilirim. Bu sayfa ayrıca aradığın MUD'ı bulmak konusunda oldukça faydalı bir kütüphane görevi de görecektir."



PersonaMUSH. Rol yapmanın öncelikli olduğu MUD'lar MUSH ya da MUX adıyla anılabiliyorlar.



Arctic MUD. Solace atmosferini almak için görsel öğeye ihtiyaç yok.

"Ancak benim tavsiyem, **mudconnect.com** ya da **topmudsites.com** adreslerindeki arama bölümünde biraz zaman geçirip, aradığın MUD'ı bulman ve o MUD'a bir Telnet yazılımı ile giriş yapman yönünde olacak. Özellikle MUD konusunda kendini geliştirmiş Telnet yazılımları sayesinde çok daha rahat bir kullanım olanağına sahip olacaksındır. İlla ki belli bir isim istersen de **MUSHclient** adlı yoğun kullanılan yazılımı önerebilirim."

OYNANIŞ

PM'in bu noktada biraz durgunlaştığını seziyorsun. "bir MUD'a giriş yapmak kolaydır, evet, ama doğrusunu istersen MUD oynamaya alışma süreci o kadar da kolay sayılmaz. Üzgünüm ama sana MUD oynamayı öğretecek yeterli alana sahip değilim ki daha önce de belirttiğim gibi bu konuda bir öğretmen olacak kadar yeterli de değilim. İnternet üzerinde sana yardımcı olabilecek yeterince basit ve yeterince açıklayıcı çok sayıda kaynak bulunuyor. Ama madem söylediklerimi buraya kadar dinleme zahmetinde bulundun, çok temel bazı mantıklardan bahsetmeden de seni yolcu etmeyeyim."

Communication Log

Falkon: '... buy stuff by accident?'
Falkon: 'Oops. I accidentally bought a pound of weed and a liter of rum!'
Falkon falls to the ground and rolls around, laughing hysterically.

"'*Oda*', yani '*Room*' kavramına dikkat çekmek istiyorum öncelikle. Oda kavramından anlaman gereken bildiğin anlamda bir oda değil. Bir MUD'da o anda bulunduğun yer bir odadır. Kapalı bir yer de olabilir, bir orman da olabilir, bir mağara veya bir zindan da..."

"Neredeyse bütün MUD'larda kullanılan belli standart komutlar vardır. Örneğin '*bak*', yani '*look*' veya sadece '*l*' komutu ile bulunduğun oda ve o odadan ne yöne gidebileceğin ile ilgili bilgi alabilirsin. Diyelim ki bulunduğun odada bir tablo asılı. '*l painting*' komutunu girerek o tabloya göz atabilirsin. Ya da mesela '*al*' yani '*get*' komutu ile o tabloyu almaya yeltenebilirsin."

"'*Kuzey, güney, doğu, batı, aşağı, yukarı*'; yani '*north, south, east, west, up, down*' komutları da hareket etmeni ve başka bir odaya geçiş yapmanı sağlar. '*Söyle*' yani '*say*' komutuyla odada bulunanlarla konuşabilir, 'öldür' yani '*kill*' komutuyla da düşmanlarına saldırabilirsin."

"Bu sözünü ettiğim komutlar en basit örnekler. Giriş yapacağın MUD'da kesinlikle bir eğitim bölümü karşına çıkacaktır. Oradaki talimatları dikkatle takip edersen sorun yaşamadan yolculuğuna başlar hale gelebilirsin."

"Ve anmak istediğim en önemli komutu en sona sakladım '*yardım*' yani '*help*'. Bir MUD'a giriş yaptığında sana verilecek bilgiler hazmedemeyeceğin kadar çok olabilir ve ne yapman gerektiğini bilemez hale gelebilirsin. Yeni maceracıların başına gelen bir şeydir. Öyle bir durumda canını sıkma ve bu komuta başvur. MUD'ların çoğu için konuşuyorum; '*help*' yazdığında en çok ihtiyaç duyacağın konuların başlıkları görüntülenecektir. Bu komutun yanına belli bir komut ya da konuyu iliştirirsen o konu hakkında ihtiyaç duyacağın bütün bilgilere ulaşabilirsin. Örneğin '*help kill*' komutunu girdiğinde '*kill*' komutunun kullanımı hakkında ayrıntılı bilgiye ulaşabilirsin."

VEDA SÖZCÜKLERİ

PM üzerinden bir yük kalmışçasına rahatlıyor ve berrak bir ses tonuyla konu hakkındaki söyleyeceği son sözleri sıralıyor: "Tamamen metinle anlatılan bir oyun fikrinin ilk başta kulağa çekici gelmediğinin, dolayısıyla MUD'ların hiçbir zaman çok popüler olmayacağının farkındayım. Ancak MUD'lara çağdaş oyunların ilkel ve umursanmasına gerek olmayan bir alternatifi gözüyle bakılmaması gerektiğini de düşünüyorum. Edebiyat ile oyunun tam arasında bulunan, hayal gücünün son derece önemli olduğu bir oyun türü MUD'lar. Okumayı ve hayal etmeyi seviyor ve bu iki eylemin kaynaştığı noktada işin içine dâhil olma fikrini çekici buluyorsan hiç alışık olmadığın büyük bir dünya seni bekliyor. Yolun açık olsun."

"Ama gitmeden önce en sevilen MUD'lardan birkaçını sıralamak istiyorum. Belki de kendine yön olarak onlardan birini belirlersin."



> AARDWOLF

1996'da kapılarını açan Aardwolf yüzlerce oyuncuya sahip, MUD standartlarında oldukça popüler bir yapım. Sırf yeni başlayanlara yardım etmekle görevli kişiler sayesinde tecrübesiz oyuncular için çok iyi bir seçenek.



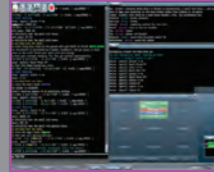
> DISCWORLD

İngiliz yazar Terry Pratchett'ın aynı isimli çizgi roman serisinden yola çıkan oyun yarı ciddi yarı mizahi bir havaya sahip. 1991'den beri aktif ve büyümeye devam ediyor. Oyundan keyif almak için çizgi romanlarla içli dışlı olmanız da şart değil.



> DRAGON-REALMS

Klasik D&D yapısına yakın duran DragonRealms, doğal olarak masaüstü FRP severlerin ilk tercihlerinden. 1996'dan beri aktif ve gayet popüler.



> BATMUD

Burada adını saydıklarıma nazaran daha fazla emek isteyen bir oyun BatMUD. Oynaması biraz daha zor yani. Ama en popüler ve en eski (1990 yapımı) MUD'lardan olduğuna göre emeğinizin karşılığını aldığınız söylenebilir.



> ACHAEA

Achaea'nın oynaması zor olmayan ama çok derin bir yapıya sahip olduğu için göz korkutan bir MUD olduğu izlenimine kapıldım. Yanılmışsam oyuncuları mazur görsün. Çıkış yılı 1997.

Görme Engelliler De Oyun Oynayabilir

MUD'lar tamamen metin tabanlı oyunlar olduklarından görme engelliler için belki de en ideal oyun türüdür ve çok sayıda âmâ oyuncuya sahiptir. Kimi MUD'lar kendiliğinden görme engelli oyunculara destek sağlarlar (Alter Aeon isimli MUD bu konuda özellikle önemli). Ancak görme engelliler bir kere alıştıktan sonra neredeyse bütün MUD'ları rahatça oynayabilirler. Bunun için oyunu MUSHclient ya da VIP-Mud gibi bir Telnet yazılımında açmaları ve bu yazılımların yanında Jaws, Window-Eyes, Hal veya NVDA gibi metin okuyucular kullanmaları gerekiyor. Eğer etrafınızda görme engelli birileri varsa onları mutlaka MUD'lardan haberdar etmeli, gerekirse alışma süreçlerinde onlara yardım etmelisiniz diye düşünüyorum. Belki de zorlu hayatlarına büyük bir güzellik katmış olursunuz.



qt al:917>

The Grand City of Aylor

emekli sandığı

JOHN TOBIAS

Fatality!

Bu melankolik köşemizde ismine, en azından isminin tersten okunuşuna birçoğunuzun aşina olduğunu tahmin ettiğim, önemli bir isim var bu ay.

John Tobias, **Ed Boon** ile beraber *Mortal Kombat*'ın yaratıcısı. Boon ilk oyunun oynanış mekanikleriyle ve programlamasıyla daha çok ilgiliyken Tobias hikâyeyi ve çoğu karakteri tasarlayan kişi. *Scorpion*, *Sub-Zero*, *Goro*, *Liu Kang*, *Raiden*, *Cage*, *Kitana* gibi *Mortal Kombat* dendiğinde akla gelen ilk karakterler hep Tobias'ın elinden çıkma. Ed Boon iyisiyle kötüsüyle bir şekilde bugüne kadar seriyi devam ettirmeyi başardı (ve tabii bu sırada büyük





paralar kırdı) ancak Tobias'ın adı pek fazla anılmaz oldu.

Tobias **Midway**'i 2000 yılında bıraktı. Bırakma kararına dair şunları söylüyor: "O sıralarda *Special Forces* isminde bir oyun üzerinde çalışıyordum ve geliştirme süreci çok sancılı devam ediyor, çıkışı uzadıkça uzuyordu. Bu dönem yeni konsolların piyasaya çıktığı ve yayıncıların ideal geliştirici stüdyolar aradığı bir dönemdi ve Midway'de kalmam iş almamızı zorlaştıracaktı. Ben de yoluma devam ettim."

Midway'den ayrıldıktan kısa süre sonra **Studio Gigante** isimli bir stüdyo kurdu ve ilk **Xbox** için iki oyun yaptı: *Tao Feng: Fist of the Lotus* ve *WWE WrestleMania 21*. İkisi de gayet kötü yorumlar alan oyunlardı ve WWE'nin ardından 2005'te Gigante kepenkleri indirdi.

Bunun ardından Tobias oyun sektöründe daha pasif bir şekilde yer alma yolunu seçti ve çeşitli oyunlar için danışmanlık görevi üstlendi. Bir de çizgi romancı tarafı vardır, o konuda bazı çalışmalar yaptı. Bu arada tabii Ed Boon ile yollarını ayırmış olmaları dostluklarını engellemedi. Mesela 2008 yapımı *Mortal Kombat vs. DC Universe* için küçük bir çizgi roman çizdi.

2012'de ise... offff elim gitmiyor yine aynı şeyleri yazmaya... ama sorumluluğumuzdur, yazacağızdır, ne yapalım... 2012'de ise **Zynga**'ya katıldı ve... doğrusu orada tam ne yaptığını öğrenemedim ama sanırım çok da önemli değil. Neyse, ne diyelim, kendi mutluysa bize ot yemek düşer. Ve tabii onu abidik oyunların değil *Mortal Kombat*'ın yaratıcısı olarak anmak. **-Ömer**



Noob Saibot

Çoğunuzun bildiği, bir kısmınızın da şimdi öğreneceği üzere *Mortal Kombat*'ın en eski karakterlerinden Noob Saibot, oyunun iki yaratıcısının soyadlarının, yani *Boon* ve *Tobias*'ın tersten yazılmış hali (adamların soyadının tersi bu kadar şekil ama benimki tersten okunamıyor bile!). Noob Saibot, Tobias Midway'den ayrıldıktan sonra zaman içinde yalnızca *Noob* olarak anılmaya da başlandı ve bu, Midway'in Saibot ismini kullanmaya yasal hakkı olmadığına dair yanlış bir söylenti ortaya çıkardı. Durum öyle değil, Saibot ismi halen kullanılıyor. Sadece Noob'un kullanılma sebebi kısaltma yapılma ihtiyacı, o kadar.



sen bu oyunu bilmezsin

MYSTERY DUNGEON: SHIREN THE WANDERER (DS)

Oyunların her geçen gün daha da kolaylaşmasından muzdarip olanlardansanız sizi bu tarafa alalım. Şöyle ki, her girişinizde zindanların tamamen değiştiği, ölünce bütün eşyalarınızı, hatta kazandığınız seviyenizi bile kaybettiğiniz (terbiyesizlik olarak değil, Level 1'e geri dönüş), baştan sona her adımınızı planlamanız gereken ve bir an için bile kolaylaşmayan bir oyun vadediyorum size. *Mystery Dungeon* serisi ve en iyi halkası *Shiren The Wanderer*'a hoş geldiniz.

Shiren The Wanderer orijinali **SNES** için sadece Japonya'da çıkmış, Batı'ya da ancak 13 yıl sonra, 2010'da, geliştirilmiş DS sürümüyle gelebilmiş bir oyun. Artık tarihe karışmaya yüz tutmuş **Roguelike** türünün en başarılı temsilcilerinden. Kendisini benim gibi bir bağımlı hale getiren şey ise sunduğu adil zorluk. Adamlar oyuna öyle bir ayar çekmişler ki her öldüğünüzde aklınıza bu sefer nasıl hayatta kalabileceğinize dair yeni bir fikir geliyor ve derhal bir kez daha yola çıkarken buluyorsunuz kendinizi. Tabii oyun hep aynı şekilde karşılamıyor sizi. Seçimlerinize göre yeni takım arkadaşları veriyor yanınıza, minik görevler sunuyor, köylerde olaylar gelişiyor ve bu esnada büyük üstat **Koichi Sugiyama**'nın eşsiz Japon müzikleri de ruhunuzu hiç aç bırakmıyor.

Lakin Batılılar seriyi zorluğu yüzünden pek sevemedi. İddia ediyorum, bu köşede yazılmış ve şimdiye kadar en çok hakkı yenen oyun bizzat **Shiren The Wanderer**. Abartısız DS'in en iyi oyunlarından biri karşınızda. Bir deneyin, memnun kalmazsanız ben buradayım. **- Emre**



Mystery Dungeon serisi

Seri Japonya'da (ve Emre'de) her daim baş tacı edilse de Batı'da beklediği ilgiyi bulamadı. Bu yüzden *Torneko*, *Chocobo*, *Druaga* ve *Pokémon* gibi popüler karakterler için uyarlanarak sevdirilmeye çalışıldı.



APPLE VE BANDAI'NIN KONSOL HÜSRANLARI

"Bu ay acaba ne yazsam?" diye düşünürken uzun süredir yazmayı düşündüğümü iki ayrı konunun aslında trajik biçimde bağlantılı olduğunu fark ettim. Sonra da aklıma eski sinemalardaki gibi çifte matine yapmak fikri geldi bu kader ortakları için. Patlamış mısır kovasını aldıysanız, gelin bakalım.

Bandai kuruluşundan itibaren inat ve ısrarla konsol piyasasına tutunmaya çalışan bir firma(ydı). 79'daki Super Vision 8000'leri daha sadece yedi oyun çıkmışken yarışa veda etmiş, 82'de Arcadia ve LCD Solarpower sessiz sedasız hayatlarımızdan geçip gitmiş, 94'te ise Playdia kendilerinden başka hiçbir firma oyun üretemeden ortadan kaybolmuştu. Zaten bu alanda **Wonderswan** haricinde sadece bir tane düzgün başarıları var ki onun da ne olduğunu finalde söyleyeceğim. Merak edin biraz.

İşte 1993 yılı da evlerde internet kullanımının ve konsol oyunculuğunun gitgide yaygınlaşamaya başladığı bir yıldı. Lakin o zamanlar evde internete girebilen bir bilgisayar kurmak binlerce dolara mal oluyordu ve bu sıkıntı **Apple**'ın aklına ilginç bir fikir getirdi: TV'ye bağlanıp hem bilgisayar özelliklerini taşıyan, hem internete girebilen, hem de oyun oynatabilen bir konsol.

Bu gazla yeni teknolojinin hemen patentini alan Apple, geliştirme için çeşitli firmalarla görüşmeye başladı. Tam bu dönemlerde de konsol piyasasında bir türlü istediğini bulamayan Bandai yeni açılımlar peşindeydi. Arayışta olan iki firma derhal bir araya geldi ve kısa sürede el sıkıştılar. Böylece 1996'da **Apple Bandai Pippin** konsolu doğmuş oldu.

Gelgelelim konsolun üç yıl süren geliştirme süreci esnasında ev bilgisayarları ucuzladıkça ucuzlamış, dolayısıyla yaygınlaşmış ve sistemde kullanılan yazılım ziyadesiyle eskimişti. Bir de PSX gibi rakiplerine oranla çok düşük bir performans sunmasına rağmen 600 dolar gibi fena bir fiyat çekince oyuncular tarafından kısa sürede bir köşeye atıldı tabii. Sadece 42.000 adet gibi facia bir satış rakamında kalan ve ömrü topu topu 1 yıl süren konsol, her iki firmanın da umutlarını tarihe gömdü.

Apple'ın bundan sonraki yükseliş öyküsünü bir şekilde biliyorsunuz zaten. Peki Bandai? O ne zaman voleyi vurdu? Ülkemizde "sanal bebek" olarak geçen ve tüm dünyada toplam 76 milyon satan **Tamagotchi**'yi yapınca... **-Emre**



Apple Bandai Pippin'in ömrü o kadar kısa oldu ki piyasadan çekildiğinde üretilen konsollardan daha fazla klavye ve aksesuar üretilmişti.

oradaydım

Bir Kişiyi Kurtarabilmek

[Real Bout Fatal Fury – Turnuva finali, Geese Tower'ın tepesi]



Terry'nin karşısında dikilen şey babasını acımasızca öldüren suç lideri Geese Howard değil, bizzat nefreti, öfkesidir. Bu nefreti yıllar önce yine bu kuleden Geese'in aşağı uçmasıyla beraber ölmüş, şimdi ise umulmadık biçimde yeniden dirilmiştir. Hâlbuki bütün Southtown halkı Geese'in yıllar önce öldüğünü zannetmiştir. Ne de olsa kimse onlarca metre yüksekten aşağı düşerek hayatta kalamaz. Oyunlarda hep iyiler kazanabilir, lakin hesaba katmadıkları şey gerçek hayatta kötülerin iyilerden daha uzun yaşadığıdır.

İkili müthiş bir dövüşe girerler. Birbirlerini öldüresiye döverler. İyileşmesi yıllar süren Geese eski gücünden hiçbir şey kaybetmemiştir. Fakat Terry'nin babasının ardından kardeşi Andy'yi de kaybetmeye tahammülü yoktur. Zemini sarsan bir Power Geyser patlatır ve Geese patlamanın etkisiyle tıpkı yıllar önce olduğu gibi ikinci kez kuleden aşağı uçar...

Ta ki Terry koşup elini yakalayana dek...

Çünkü Terry kötü değildir, katil hiç değildir. Aşağı düşmemesi için elinden tuttuğu kişi en sevdiklerine zarar vermiş olsa bile hem de. Onun için hem Geese, hem de öfkesi yıllar önce ölmüştür. Bu karşısındaki sadece kötülüğün başka bir suretidir, o kadar. Zaten Geese de bunu ispatlamakta gecikmez. Terry'nin elini aniden bırakır ve kahkahalar atarak ölümüne süzülür. En büyük rakibine kendisini kurtarma fırsatını vermemesi bile mutlu olarak ölmesine yetecektir.

Geese yere çakıldığında Terry çatının köşesinde olanları izleyen çocuğu fark eder. Gidip adını sorar. "Rock" der sarışın çocuk, "Rock Howard".

Terry istemsizce gülümser. Belki dünyadaki bütün kötülükleri temizleyemeyecektir fakat en azından bir tanesinin daha oluşmasına da izin vermeyecektir. Başka bir evlat daha ölümcül bir öfkeyle büyümeyecektir...

Terry babasının katilinin oğlunu evlat edindiğinde ben de oradaydım... **-Emre**

Oyungezer

SAYI: 85 - 2014/11

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Şahap Civelek

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 30 Ekim 2014

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

SERİYİ KÖKTEN DEĞİŞTİRMEYE GELİYOR

ASSASSIN'S CREED UNITY

OYUNGEZER ARALIK SAYISINDA

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE • ASSASSIN'S CREED UNITY
PES 2015 • ASSASSIN'S CREED ROGUE (EVET, İKİ TANELER!)
WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR • LEGO BATMAN 3
FAR CRY 4 • DRAGON AGE INQUISITION • GRAND THEFT AUTO 5
LITTLE BIG PLANET 3 • PROJECT SPARK • SUNSET OVERDRIVE
HALO: MASTER CHIEF COLLECTION